

Σ $\frac{106}{142}$

№ 106

801-13

513

СОБРАНИЕ ИГРЪ

СЪ ОПИСАНІЕМЪ

ИХЪ ПРИГОТОВЛЕНІЯ И УПОТРЕБЛЕНІЯ

ПЕРЕВОДЪ СЪ ИНОСТРАННАГО

А СОКОЛОВСКАГО.

С.-ПЕТЕРБУРГЪ,

1869.



Дозволено цензурой, Спб. 17 февраля 1869 г.



2011121662

Типографія Тиблена и К^о (П. Погодина). В. О. 8. л., д. № 25.

ПРЕДИСЛОВІЕ.

Цѣль изданія этой книги не только указать и ознакомить съ различными играми какъ дѣтей, такъ и взрослыхъ, но и предложить способъ приготовленія ихъ съ тѣмъ, чтобы каждый, руководствуясь предложеннымъ описаніемъ, могъ составлять и готовить всѣ помѣщенные здѣсь игры самъ.

Мнѣ скажутъ, что игры можно купить готовыя. Да, можно:—но если ихъ купить всѣ готовыя, то онѣ будутъ стоить очень дорого; а кромѣ того здѣсь помѣщены такія, которыхъ въ продажѣ не имѣется. Матеріаломъ для этихъ игръ служатъ картины, которыхъ въ нашихъ бумажныхъ лавкахъ по всѣмъ отраслямъ столько, что можно, не стѣсняясь, выбрать по всякому отдѣлу.

Помѣщенные здѣсь игры можно подраздѣлить на игры съ картинками, игры съ костюми, игры съ картами и игры съ фантами; а также на игры одиночныя, парами и группами. Всѣ онѣ очень занимательны и кромѣ интереса въ процессѣ игранія, заключаютъ въ себѣ интересъ приготовленія.

Кромѣ всего этого, нѣкоторыя изъ нихъ имѣютъ вліяніе на умственное развитіе, приучаютъ къ соображенію, изоощряютъ память, терпѣніе и проч.

ИГРЫ ЛЕГКІЯ ОДИНОЧНЫЯ.

М 1. МЕЛЕДА.

Меледа есть перепадающія на тесемкахъ картины. Она состоитъ изъ нѣсколькихъ четырехугольниковъ съ наклеенными картинками, прикрѣпленныхъ другъ къ другу тесемками, какъ указано на чертежѣ. Для приготовленія ее употребляютъ на каждую изъ сторонъ четырехугольника картины различнаго содержанія. Сначала нарѣжьте хотя три четырехугольника, наклейте на нихъ картины; къ верхнему четырехугольнику придѣлайте ручку, такъ чтобы можно было ворочать ее около своей оси и соедините эти четырехугольники тесемками въ такомъ порядкѣ, какъ показано въ профилѣ на чертежѣ В; концы тесемокъ приклейте на глухо къ четырехугольникамъ. Картины слѣдуетъ наклеить съ одной стороны обыкновеннымъ образомъ, съ другой же стороны вверхъ ногами, а для большей разницы между сто-

ронами, лучше на одну из них наклеить ландшафты, а на другую змей. Такая медеда при поворачиваніи за ручку верхняго четырехугольника, перемѣня положенія, измѣнитъ всѣ картины; т. е. всѣ четырехугольники перепадутъ въ другую сторону. Картины при укрѣпленіи тесемками нужно ставить другъ къ другу ближе; ручку можно употребить какую угодно, конецъ ее прорѣзать на столько, чтобы въ разрѣзъ входило ребро четырехугольника и соединить точки А и В проволоочной пшпилькой или просто ручку приклеить столярнымъ клеемъ. Чер. 1.

№ 2. ПРЕВРАЩЕНІЯ.

Превращеніемъ называется составленіе изъ кусочковъ, разрѣзанныхъ по діоганали четырехугольных или квадратныхъ картинъ, полныхъ экземпляровъ. Для приготовленія возьмите нѣсколько четырехугольных картинъ, наклейте ихъ на папку, выровняйте четырехугольники одинаковымъ образомъ и разрѣжьте на равнобедренные треугольники, перемѣшайте ихъ, а потомъ составляйте изъ нихъ цѣлыя фигуры или картины. Можно для превращенія употреблять и квадратныя картины, но тогда ихъ лучше разбивать и разрѣзывать не на треугольники, а на квадраты же. Чер. 2.

Чѣмъ больше употребить такихъ картинъ, тѣмъ превращеніе будетъ труднѣе и интереснѣе.

№ 3. СКЛАДНЫЕ КУБИКИ.

Складными кубиками называются нѣсколько кубиковъ, на сторонахъ которыхъ наклеены части разрѣзанныхъ картинъ, оригиналы которыхъ прилагаются при этомъ отдѣльно. Игра заключается въ томъ, что кубики эти перемѣшиваются и подбираются по соответствующимъ цѣлымъ картинамъ.

Для приготовленія лучше сдѣлать изъ картона вѣрные кубики, или заказать ихъ столяру, изъ дерева. Кто имѣетъ столярный инструментъ, тотъ можетъ ихъ сдѣлать самъ. Они должны быть совершенно одного размѣра.

Наклейте на каждую сторону кубика картину, прежде разбивши ее на квадраты, соответствующіе сторонамъ кубиковъ, а неразрѣзанную картину для оригинала на какую нибудь бумагу. Каждый кубъ имѣетъ шесть сторонъ, слѣдовательно будетъ шесть картинъ. Сдѣлайте въ величину всѣхъ кубиковъ изъ картона коробку съ крышкой и уложите ихъ туда. Соответствующія картины на бумагѣ служатъ для того, чтобы по нимъ легче было отыскивать подобныя имъ на сторонахъ кубиковъ. Картины для этого можно выбрать въ бумажныхъ лавкахъ, они должны быть всѣ одинаковой величины. Чер. 3.

Чѣмъ больше сдѣлаете кубиковъ числомъ, чѣмъ меньше они будутъ величиною и чѣмъ мельче будутъ картины, тѣмъ труднѣе ихъ будетъ подбирать, и на оборотъ.

№ 4. ТЪНЕВЫЯ КАРТИНЫ.

Тъневия картины продаются въ бумажныхъ лавкахъ, раскрашенныя одною черною краскою. Мѣста черныя слѣдуетъ осторожно вырѣзать и потомъ при огнѣ смотрѣть на тѣни, преимущественно на бѣлой стѣнѣ.

№ 5. ВЫРѢЗНАЯ КАРТИНА.

Эта картина интересна не только по способу ея собиранія, но и приготовленія. Она состоитъ изъ наклеенной на дерево картины и разрѣзанной неправильно на кусочки. Вы можете легко ее сдѣлать сами слѣдующимъ образомъ: купите лучше, вмѣсто готовой разрѣзанной картины, одинъ станочекъ въ инструментальной лавкѣ подъ названіемъ Лайбзеге черт. 6 и къ нему тоненькихъ пилочекъ. Наклейте хорошенькую картину на тоненькую дощечку березовую или другую какую, свойствомъ своимъ крѣпкую, дайте ей высохнуть, назначьте карандашемъ направленія, по которымъ должна ходить пилочка и отдѣляйте нарисованныя части. Главнымъ правиломъ при этой рѣзбѣ должно служить слѣдующее: избѣгайте по возможности острыхъ угловъ. Каждая изъ отрѣзанныхъ частей должна соединяться между собою такого рода зигзагами, чер. 5, чтобы ими всѣ части держались между собою въ одномъ цѣломъ. Надо избѣгать швовъ на мелкихъ частяхъ картинъ. Сдѣлайте въ величину кар-

тины коробочку изъ папки, или ящикъ изъ дерева, и уложите ее туда.

Разрѣзанныя части перемѣшиваются между собой и потомъ подбираются. Для облегченія собиранія отдѣльныхъ частей, можно сдѣлать соотвѣтствующую картину. Чер. 4.

№ 6. КАСТЕТЪ.

Кастетъ — арабская игра. Она состоитъ изъ трехъ равнобедренныхъ прямоугольныхъ треугольниковъ и трехъ трапецій, чер. 7, сдѣланныхъ изъ тоненькаго дерева или плотнаго картона.

Составляйте съ ними фигуры по черт. 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 и 15.

№ 7. ПАРКЕТЪ.

Составленіе паркетныхъ фигуръ. Нарѣжьте изъ тоненькаго дерева или плотнаго картона 32 равнобедренныхъ прямоугольника; половину изъ нихъ сдѣлайте бѣлыми, а другую черными и подбирайте по показаннымъ здѣсь рисункамъ: чер. 16 и 17. Если хотите сдѣлать треугольники изъ картона, то возьмите два какой угодно величины картона, обклейте одинъ черной глянцевой бумагой, а другой бѣлой, разбейте на одинаковыя правильныя равнобедренныя прямоугольныя треугольники и разрѣжьте ихъ на части. Чер. 20.

№ 8. МОЗАИКЪ.

Мозаикъ есть составленіе фигуръ схожее съ паркетомъ. Нарѣжьте точно также изъ дерева или изъ разноцвѣтно-обклееннаго картона 32 треугольника и составляйте фигуры по означеннымъ рисункамъ. Если хотите сдѣлать треугольники изъ дерева, то одну часть ихъ отполируйте или покройте спиртовымъ лакомъ съ голландской сажей, а другія однимъ спиртовымъ лакомъ. Какъ въ паркетѣ, такъ и въ мозаикѣ слѣдуетъ треугольниковъ сдѣлать поровну: т. е. темныхъ 16 и свѣтлыхъ 16. Чер. 18 и 19.

ИГРЫ ДВОЙНЫЯ.

Большая часть этихъ игръ состоитъ изъ картинъ, марокъ, картъ и костей. Кто умѣетъ хотя немного рисовать, тотъ можетъ по составленнымъ здѣсь описаніямъ, легко исполнить и нарисовать всѣ назначенныя картины. Если же кто потрудится сходить въ любую изъ нашихъ бумажныхъ лавокъ и порыться въ картинахъ, которыми онѣ изобилуютъ, тотъ найдетъ все, что ему нужно. Вглядитесь хорошенько въ эти картины, сколько вы найдете въ нихъ полезнаго. Хотя онѣ и не отличаются хорошей раскраской, но въ нихъ очень много смысла, часто исторій, истины и поученій нравственныхъ и религіозныхъ.

Кто чувствуетъ въ себѣ столько искусства, что возьмется самъ раскрасить картины, тотъ пусть купитъ ихъ некрашенными. Марки тоже очень легко самимъ сдѣлать хорошо и дешево. Для этого возьмите листъ тоненькаго гладкаго картона въ 10 копѣекъ, наклейте на каждую изъ его сторонъ по полули-

сту глянцевой, розовой, зеленой, синей и бѣлой бумаги, такъ чтобы цвѣтъ приходился противъ цвѣта на оборотѣ, дайте высохнуть, разбѣйте съ разу на квадраты и четыреугольники А, В и С и потомъ разрѣжьте ихъ на части. У четырехугольниковъ В и С закруглите углы и получите десятки, пятки, и единицы, четырехъ цвѣтовъ. Чер. 21, 22 и 23. Такимъ образомъ изъ листа картона и четырехъ листовъ цвѣтной бумаги вы получите марокъ слѣшкомъ на семь игръ. Въ каждой игрѣ полное число марокъ должно составлять десять десятковъ, десять пятковъ и десять единицъ каждаго цвѣта, или всѣхъ цвѣтовъ 120 штукъ. Слѣдовательно каждая игра обойдется около 4 копѣекъ.

Карты употребляются обыкновенныя игорныя съ двойками. Кости могутъ очень хорошо замѣнить деревянные маленькіе кубики съ наклеенными бумажками и нарисованными на нихъ предметами или точками.

Ж 1. АРИМЕТИЧЕСКОЕ ЛОТО.

Арифметическое лото состоитъ изъ 12 или болѣе картъ, разграфленныхъ на четыре части съ наклеенными въ срединѣ номерами и столькожъ же картъ съ картинами, на поляхъ которыхъ помѣщены четыре правила арифметическаго дѣйствія, такъ что задания соотвѣтствуютъ тѣмъ номерамъ, которые помѣщены на картѣ. Для устройства, арифметическаго лото, нужно сдѣлать два рода картъ: однѣ, на которыхъ помѣщены числа, то есть сум-

ма, разность или частное задаваемаго, чер. 24, другія, на которыхъ помѣщено самое заданіе, чер. 25.

Для первыхъ возьмите тонкую папку, наклейте на нее листъ зеленой бумаги, дайте высохнуть, потомъ нарежьте правильные четырехугольники, раздѣлите и прографите каждый изъ нихъ на 4 части, въ средину каждой части вклейте кругъ изъ бѣлой бумаги и напишите пыфры. Вторые—дѣлаются также, только на нихъ наклеиваются картины съ оставленными полями, на которыхъ пишутся задания, а самыя картины разрѣзаются на четыре части, соотвѣтствующія дѣленіямъ картъ, такъ что по разрѣзаніи ихъ выйдетъ въ четверо болѣе картъ.

Однимъ изъ игровыхъ отрѣзки съ заданиями перемѣшиваются. Каждый долженъ соображать задаваемый вопросъ. Напр. выкликаютъ отрѣзокъ и говорятъ 5×6 . Каждый долженъ помножить это число и у кого есть 30, тотъ его отмѣчаетъ, получаетъ отрѣзокъ и застываетъ имъ № на картѣ. Когда четыре отрѣзка покроютъ одну карту т. е. составить частями своими цѣлую фигуру и закроютъ всѣ нумера, то карта эта выигривается извѣстную по условію сумму.

Помѣщая здѣсь слѣдующія карты: для сложения чер. 26, таблицы чер. 30., для вычитанія чер. 27, таблицы чер. 31, для умноженія чер. 28, таблицы чер. 32, для дѣленія чер. 29 таблицы чер. 33.

Игра эта весьма полезна не только для дѣтей, но даже и для взрослыхъ. Правила ея слѣдующія. Въ ней могутъ участвовать отъ 4 до 9 человекъ.

Одинъ изъ общества игроковъ по очереди принимаетъ на себя должность кассира, и раздаетъ всѣмъ играющимъ, приблизительно, по ровному числу картъ съ нумерами, напр. по двѣ, по три и т. д. Игроки, получивши карты, вносятъ въ общую кассу каждый по 10 марокъ. Кассиръ не платитъ ничего. Онъ перемѣшиваетъ собранные отрѣзки отъ другихъ картъ и начинаетъ выкликать. Напр: 4×23 . Всякій изъ играющихъ соображаетъ въ головѣ, сколько составитъ 4×23 и у кого есть на картѣ 92, тотъ говоритъ вслухъ это число, получаетъ отъ выкликающаго отрѣзокъ, которымъ и покрываетъ свой номеръ.

Такимъ образомъ продолжаютъ даѣе; кто первый закроетъ четырьмя отрѣзками всю свою карту получаетъ изъ общей кассы десять марокъ; послѣдующіе затѣмъ игроки по закрытіи своей карты получаютъ по 5 марокъ. Кто первый закроетъ всѣ свои карты—выигрываетъ всю кассу. Выкликающему платятъ три марки, и игра начинается снова.

№ 2. ИГРА ВЪ ЗАМОКЪ.

Для этой игры нарисуйте шесть картинокъ: 1) замокъ, 2) барабанъ, 3) всадникъ, 4) гербъ, 5) корабль и 6) пушку.

Игра эта состоитъ изъ шести рисунковъ и трехъ костей. На первыхъ двухъ костяхъ сдѣланы обыкновенныя точки на каждой сторонѣ (т. е. на одной сторонѣ одна, на другой двѣ точки, на тре-

тей три точки и т. д.) а на третьей кости на всѣхъ шести сторонахъ тѣ рисунки, изъ которыхъ состоятъ игра, а именно: замокъ, барабанъ, всадникъ, гербъ, корабль и пушка.

Правило ее слѣдующее:

Раздать рисунки нѣсколькимъ играющимъ на счастье, потомъ каждый долженъ ихъ вскрыть и у кого окажется замокъ, тотъ, какъ помѣщикъ, получаетъ отъ всякаго играющаго по одной маркѣ. Лицо, сидящее по правую сторону помѣщика, начинаетъ игру бросаніемъ трехъ костей сразу. Бросившій кости, если выпадетъ фигура одного изъ его противниковъ, платитъ ему столько марокъ, сколько выпало на костяхъ очковъ.

Если же бросившему кости выпадетъ своя фигура (то есть фигура его карты), то на оборотъ—ему платитъ всякій столько марокъ, сколько выпало на костяхъ очковъ.

Если при этомъ вскрыется фигура замка, то тогда точки считаются вдвое и игра кончается; но тутъ можетъ быть два случая: 1, если вскрыется у того, кто имѣетъ замокъ, то ему всѣ платятъ, считая очки вдвое; 2, если же вскрыется у другаго, то одинъ выбросившій платитъ владельцу замка, считая очки вдвое.

Затѣмъ рисунки тасуются и игра начинается снова.

Бросаніе костей слѣдуетъ въ очередь. Въ этой игрѣ могутъ участвовать отъ 2 до 6 человекъ. Если играющихъ двое, то каждый получаетъ по три карты. Если играющихъ трое, то каждый получаетъ

по 2 карты. Если играющих 4, то двое получают по двѣ, а другіе по 1 картѣ и т. д., но карты раздаются непременно всѣ.

№ 3. ОСАДА КРѢПОСТИ. (Чер. 34 и 35).

Въ этой игрѣ крѣпость можетъ защищаться 3 солдатами и осаждаться 50, или защищаться 2 и осаждаться 24. Круги обозначаютъ мѣста, на которыхъ должны быть разставлены солдаты. Осаждающіе ставятся на кругахъ внѣ крѣпости, осажденные же на кругахъ выбранныхъ, произвольно ими въ самой крѣпости.

Играющихъ можетъ быть двое: одинъ защищаетъ, другой нападаетъ. Защищающій крѣпость долженъ на каждый кругъ крѣпости положить по одной маркѣ, которыми онъ проигрываетъ всякій разъ, какъ нападающій займетъ этотъ кругъ.

Черныя линіи обозначаютъ направленія, по которымъ могутъ двигаться солдаты внѣ крѣпости, прямо или въ бокъ, дѣлая шагъ впередъ, не отступая, не перескакивая и не ходя по пунктирамъ.

Осажденные, равнымъ образомъ, дѣлаютъ по шагу, но они имѣютъ то преимущество, что могутъ отступать и ходить по всѣмъ линіямъ, то есть по пунктирамъ и по чернымъ.

Защитники крѣпости имѣютъ право и должны непременно бить и брать по одному и болѣе своихъ противниковъ (т. е. наступающихъ), если за ними открывается свободное мѣсто, подобно шашечной игрѣ, стараясь при томъ не удаляться на большое разстояніе отъ крѣпости.

Осаждающіе бить не могутъ, но если защищаемуся слѣдуетъ бить и онъ прозвѣваетъ, то осаждающій можетъ и имѣть право солдата фукнуть т. е. взять.

Осаждающій выигрываетъ только тогда, когда займетъ своими войсками всѣ 17 или 9 круговъ крѣпости.

Если же хотя одинъ изъ защищающихся успѣетъ удержаться на своемъ мѣстѣ, такъ что его нельзя оттуда выбить, то онъ выигрываетъ игру.

Когда же осаждающіе выгнаны изъ крѣпости, а круги еще не заняты непріателемъ и защищающійся воротиться въ крѣпость не можетъ по какому нибудь дурному расположенію своихъ войскъ, то игра считается ничьей.

№ 4. ДЕВЯТЬ И ДЕВЯТЬ. (Чер. 36).

Эта игра состоитъ въ томъ, чтобы въ одинъ рядъ уставить три шашки. Въ нее могутъ играть только двое. Ходить можно по всѣмъ направленіямъ, исключая угловъ. По угламъ ходить вовсе нельзя, перескакивать допускается только въ одномъ случаѣ, который объяснится ниже. На трехъ четырехугольникахъ сдѣлано двадцать четыре круга. У каждого играющаго должно быть по 9 шашекъ, которыя отличаются между собою цвѣтомъ.

Сначала игра состоитъ въ томъ, что каждый ставитъ по очереди по одной шашкѣ на круги, стараясь при этомъ помѣстить ихъ такъ, чтобы онѣ составляли три шашки въ рядъ, то есть, какъ

говорится, въ затылокъ или въ линію, гдѣ бы то ни было, лишь бы по прямому направленію.

Такимъ образомъ, сперва одинъ ставитъ шашку, потомъ другой и т. д. до тѣхъ поръ, пока не будутъ разставлены всѣ шашки съ рукъ.

Кому удастся поставить три шашки въ рядъ, тотъ каждый разъ имѣетъ право взять одну изъ нихъ съ кружка въ игръ у своего противника, которую найдетъ для себя болѣе выгодною.

Когда всѣ шашки будутъ съ рукъ разставлены, тогда начинаютъ ими, также въ очередь, ходить и передвигать ихъ, стараясь достигнуть той же самой цѣли, то есть поставить три въ рядъ или въ линію, и при этомъ каждый, кто поставитъ три шашки рядомъ, имѣетъ право взять у своего противника одну изъ наиболѣе для него значущихъ. Это продолжается до тѣхъ поръ, пока у одного изъ играющихъ останется три шашки, тогда этому послѣднему дозволяется ходить какъ ему угодно, то есть по всѣмъ направленіямъ и перескакивать куда хочетъ. Но если и тутъ одна изъ его шашекъ поймается противникомъ, то игра проиграна. Если же у кого и останется только три шашки, но онъ дѣйствуетъ такъ неудачно, что никакъ не можетъ поставить три въ рядъ, то онъ считается запертымъ и проигрываетъ игру.

§ 5. МОРСКОЕ ОРАЖЕНІЕ. (Чер. 37).

На всѣхъ двѣнадцати большихъ точкахъ ставится по караблю. Эта игра можетъ поддерживаться

двумя или тремя особами, которыя ставятъ по караблю, на противоположныхъ сторонахъ, на нарисованныхъ большихъ точкахъ, означающихъ мѣстостояніе трехъ различныхъ націй. Въ верхней части картины А и В двѣ угловыя позиціи въ войнѣ заняты тѣми караблями, которые идутъ противъ занявшихъ шесть точекъ внизу картины на сторонѣ С.

Каждый переходъ карабля можетъ быть слѣланъ по линіямъ впередъ или немного въ бокъ и только отъ одной точки до другой; назадъ ходить нельзя.

Если кто достигнетъ до враждебнаго карабля, то есть приблизится къ нему по чертѣ на рядомъ стоящую точку, тотъ можетъ сразить (пѣлнить) этотъ карабль, поставивъ свой на его мѣсто, и такимъ образомъ уничтожить его съ поля сраженія, какъ это дѣлается въ шахматной игрѣ.

Какъ скоро одинъ или другой портъ будетъ занятъ враждебными караблями, игра кончается и нація, достигнувшая поста, приобретаетъ собою побѣду.

Если случится, что нація, потерявъ часть своихъ караблей, остальными всѣми займетъ враждебный портъ, то она также приобретаетъ побѣду.

Дѣло въ томъ, что кто изъ игроковъ займетъ прежде караблями враждебный портъ, тотъ и выигрываетъ игру.

№ 6. ДОМИНО. (Чер. 38).

Домино можно сблать изъ дощечек или папки съ наклеенными номерами или точками. Легчайший способъ послѣдній.

Для приготовленія его возьмите толстаго картону съ наклееннымъ на него бѣлымъ листомъ бумаги и наръжьте одинаковой величины двадцать восемь четырехугольничковъ. На каждомъ четырехугольничкѣ сблайте слѣдующую надпись *) съ разграфленой по серединѣ чертой.

Употребленіе домино для игры слѣдующее: перемѣшавъ между собой всѣ дощечки, ихъ оборачиваютъ лѣвой пустой стороною и кладутъ на столъ. Потомъ, каждый беретъ себѣ четыре, пять или шесть дощечекъ, сообразуясь съ числомъ играющихъ, (чѣмъ играющихъ будетъ больше, тѣмъ дощечекъ на рукахъ должно быть меньше) остальные оставляютъ на столѣ для тѣхъ, кто не будетъ въ состояніи съ рукъ приставлять соединенія.

Каждый можетъ класть съ рукъ по одной дощечкѣ, исключая тѣхъ случаевъ, когда кто нибудь положитъ дощечку съ одинаковыми номерами, на примѣръ: 0 и 0, 1 и 1, 2 и 2, 3 и 3, 4 и 4, и т. д.; тогда положившій имѣетъ право сейчасъ же приставлять къ ней другую. Ходить всѣ въ очередь отъ правой руки къ лѣвой. Первый ходъ начинается сдаю-

*) На дощечкахъ ставятся точки отъ $\frac{3}{8}$ до $\frac{6}{8}$, отъ $\frac{1}{4}$ до $\frac{5}{8}$ и т. д. до $\frac{7}{8}$.

щей и класть на столъ положимъ 0 и 5. Слѣдующій за нимъ долженъ приставлять или къ 5 или къ 0; положимъ, у него есть 5 и 6 — онъ приставляетъ. Слѣдующій за нимъ долженъ приставить или къ 6 или къ 0, положимъ, у него есть 6 и 2, онъ приставляетъ къ шести. Такимъ образомъ каждый играющій можетъ въ свою очередь приставлять одинаковое число къ тому или къ другому концу. Наконецъ, если случится, что играющій не можетъ приставить дощечки ни къ тому ни къ другому концу, положимъ ни къ 3 ни къ 0, тогда онъ беретъ со стола на руки изъ закрытыхъ по одной дощечкѣ до тѣхъ поръ, пока не найдетъ себѣ нужную, то есть такую, которую можно было бы приставить. У кого прежде всѣхъ сойдутъ съ рукъ косточки, тотъ и выигрываетъ столько марокъ, сколько у всѣхъ игроковъ осталось на костяхъ точекъ, и игра кончается.

№ 7. ДОМИНО-ЛОТО. (Чер. 38).

Домино-лото состоитъ изъ двухъ частей: изъ дощечекъ, надѣтыхъ на проволоку, и кружечковъ, или шашекъ, съ написанными на нихъ номерами. Дощечки въ домино-лото дѣлаются такія же, какъ и въ простомъ домино, только знаки на домино-лото пишутся цифрами, а на домино обозначаются точками. Для приготовленія домино-лото слѣдуетъ сблать точно такія же дощечки, только номера вести до 8 то есть начиная $\frac{0}{8}$ до $\frac{0}{8}$ отъ $\frac{1}{4}$ до $\frac{1}{8}$, отъ $\frac{2}{4}$ до $\frac{2}{8}$, отъ $\frac{3}{4}$ до $\frac{3}{8}$, отъ $\frac{4}{4}$ до $\frac{4}{8}$, отъ $\frac{5}{4}$ до $\frac{5}{8}$ до

$\frac{5}{8}$, отъ $\frac{6}{8}$ до $\frac{6}{8}$, отъ $\frac{7}{8}$ до $\frac{7}{8}$ и наконецъ $\frac{8}{8}$; такъ, что всѣхъ дощечекъ будетъ 45.

Перемѣшивъ эти дощечки, ихъ надѣваютъ по пяти вмѣстѣ на проволоку, которую на концѣ закрѣпляютъ или гачкой, или чѣмъ нибудь другимъ.

Точно также нужно сдѣлать 45 кружковъ съ наклеенными такими же номерами: $\frac{1}{8}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$ и т. д. до $\frac{8}{8}$.

Правило этой игры слѣдующее:

Одинъ изъ членовъ общества беретъ на себя должность кассира, отбираетъ у всѣхъ условную ставку и раздастъ карты (5 дощечекъ вмѣстѣ называются картою; желающіе могутъ взять нѣсколько картъ, это зависитъ отъ числа играющихъ). Кружечки же съ номерами кассиръ, оставивъ у себя, кладетъ или въ мѣшокъ, или въ ящикъ и начинаетъ вынимать ихъ по одному, называя написанное тамъ число. Такъ напримѣръ: онъ выкликаетъ $\frac{1}{4}$, то есть одинъ и четыре; у кого есть на картѣ 1 и 4, тотъ перевортыиваетъ свою дощечку; 2 и 6, у кого есть 2 и 6, тотъ перевортыиваетъ свою дощечку и т. д. до тѣхъ поръ, пока кто нибудь не закроетъ всѣхъ своихъ дощечекъ, — тотъ выигрываетъ всю ставку, восклавшая съ послѣдней закрытой дощечкой: довольно.

Потомъ карты перемѣшиваются, сдаются снова, собирается новая ставка и начинается выкликаніе.

№ 8. КАРТИННОЕ ЛОТО. (Чер. 40).

Для дѣтей небольшого возраста хорошо устроить картинное лото.

Для этого нужно нарѣзать изъ тоненькой папки съ наклеенной на ней чистой бумагой карты и разграфить ихъ вдоль тремя и поперекъ 5 клѣтками. Въ каждой клѣткѣ надо нарисовать картину, и такихъ картъ сдѣлать 12 или болѣе. Картины должны быть во всѣхъ клѣткахъ разныя. Потомъ нарѣзать столько маленькихъ четырехугольниковъ, сколько ихъ будетъ во всѣхъ картахъ и написать на этихъ четырехугольникахъ названія рисунковъ, помѣщенныхъ на картахъ. Правило этой игры слѣдующее: одинъ изъ игроковъ, раздавъ карты играющимъ, оставляетъ у себя маленькіе четырехугольники съ написанными, кладетъ ихъ въ мѣшокъ, вынимаетъ и выкликаетъ: напр, труба. У кого есть труба, тотъ говоритъ здѣсь! получаетъ отъ выкликающаго четырехугольникъ и закрываетъ имъ нарисованное на картѣ мѣсто и т. д. У кого въ какой нибудь горизонтальной линіи покроются всѣ пять четырехугольниковъ, тотъ выигрываетъ игру и всю ставку. Потомъ мѣняютъ карты, мѣшаютъ, раздаютъ снова и начинаютъ выкликать.

ИГРЫ СЪ КОСТЯМИ.

№ 1. ТРИ ДРУГА ВМѢСТѢ ИЛИ БОЛЬШАЯ ИГРА ТРЕХЪ ДРУЗЕЙ ВМѢСТѢ. ЧЕР. 41.

ЛУМПАЦІА ВАГАМБУНДУСЪ.

- 1) Сначала каждый изъ играющихъ ставить по одной (1) маркѣ, на каждое поле, исключая № 3, трехъ друзей, которое остается не занятымъ.
- 2) По порядку бросаютъ двѣ обыкновенныя кости одна за другою и выигриваютъ по одной маркѣ съ поля, номеръ котораго выбросили; но если это поле уже пусто, то на него надо поставить 1 марку.
- 3) Кто выброситъ двѣнадцать, тотъ получаетъ отъ каждого игрока по одной маркѣ и кромѣ того выигриваетъ все, что стоитъ на фигурѣ Лумпациа Вагамбундусъ; но если этотъ номеръ уже пустъ, то выбросившій долженъ поставить на него 3 марки.
- 4) Тотъ, кто выброситъ 3 (три), выигриваетъ все, что стоитъ на игорной картѣ и игра кончается.—

5) Въ этой игрѣ могутъ участвовать отъ 2 до 10 особъ.

№ 2. СОБИРАНИЕ ВІНОГРАДА. (Чер. 42).

Каждый соучастникъ этой игры платитъ 16 марокъ въ кассу.

Бросается одна только кость, у которой одна сторона бѣлая, а на другихъ сторонахъ 1 точка, 2 точки, 3, 4 и 5 точекъ.

Каждый игрокъ ставитъ свой знакъ на мѣсто, определенное ему очками кости.

Кто попадетъ на номеръ виноградной кисти, тотъ выигриваетъ три марки изъ кассы, а кто попадетъ на корзину виноградаря, тотъ получаетъ 2 марки.

Кто попадетъ на № 27, пустую виноградную лозу, тотъ долженъ начать игру снова.

Попавшій на номеръ 35, поперегъ лежащей виноградной кисти, остается на немъ до тѣхъ поръ, пока другой не попадетъ на этотъ же номеръ. Попавшій послѣ не остается на немъ, но платитъ десять марокъ штрафу въ кассу.

Кому выпадетъ кость пустой стороной вверхъ, тотъ платитъ каждый разъ въ кассу 4 марки.

Кто по первому разу въ началѣ выброситъ 5 очковъ, тотъ передвигаетъ тотчасъ же свой знакъ на № 24 и получаетъ 5 марокъ изъ кассы.

Кто первый попадетъ на № 41, представляющій храмъ, тотъ выигриваетъ все, что имѣется въ

кассѣ, тѣмъ и кончается игра; однакожъ игрокъ долженъ прямо попасть на № 41, если же онъ выброситъ болѣе очковъ, то долженъ подвинуться назадъ на столько, сколько лишнихъ очковъ онъ выбросилъ.

Если касса сдѣляется пуста до окончанія игры, то каждый игрокъ долженъ внести въ нее по шесть марокъ.

Кто попадетъ на рюмку или бокалъ, тотъ присчитываетъ только что выброшенное число очковъ; но если при этомъ присчитываніи онъ попадетъ на виноградную лозу или корзину, то не получаетъ марокъ изъ кассы.

3. ОХОТА ЗА ЛИСИЦЕЙ. (Чер. 43).

Эта игра играется двумя обыкновенными костями.

Каждое мѣсто, определяемое выброшенными костями, заставляється марками.

Сначала начинаютъ бросать кости и тотъ, кто выброситъ большее число очковъ, называется лисицей, второй—собакой, третій—охотникомъ.

Всякій играющій долженъ заплатить въ кассу по 6 марокъ.

Лисица можетъ бѣгать по всѣмъ номерамъ всей карты.

Собака только по среднимъ.

Охотникъ только по номерамъ внутреннихъ линій.

Линіи, отдѣляющія лисицу отъ собаки — крас-

ныя *). Линіи для собаки голубыя **), съ желтыми мѣстами. Линіи для охотника — зеленыя ***) съ бѣлыми мѣстами для номеровъ.

Очки, которые выходятъ при бросаніи костей, соотвѣтствуютъ номерамъ на картинѣ, гдѣ кладется на нихъ при каждомъ бросаніи одна марка.

Если лисица попадетъ вмѣстѣ съ собакой на одинъ номеръ, то она платитъ три марки штрафу въ кассу; если же лисица три раза сойдется съ собакой, то послѣдняя выигрываетъ игру.

Если лисица сойдется съ охотникомъ, то охотникъ выигрываетъ игру.

Если лисица ни съ однимъ изъ нихъ не сойдется и у нее будетъ на костяхъ въ продолженіи игры два раза по 6 очковъ и два раза по одному очку, то она выигрываетъ игру, то есть она тогда займетъ и спрячется въ четыре угловыя норы.]

Если собака попадетъ на номеръ, на которомъ только что была лисица, то она платитъ двѣ марки въ кассу за то, что прозвала ее.

При игрѣ можетъ быть много собакъ и охотниковъ, которые каждый разъ, попадая на одинъ и тотъ же номеръ, платятъ по одной маркѣ въ кассу.

*) Назначенныя на рисункѣ пунктиромъ. **) Назначенныя черными линіями. ***) Назначенныя точками.

№ 4. ИГРА СКУПАГО (Чер. 44).

Участвующихъ въ этой игрѣ можетъ быть сколько угодно.

Играютъ въ нее двумя обыкновенными костями. Выбросившій на костяхъ большее число очковъ, начинаетъ игру; прочіе играющіе продолжаютъ тѣмъ же порядкомъ.

Каждый изъ играющихъ кладетъ на № 7 одну марку и одну марку на тотъ номеръ, который ему будетъ выходить при каждомъ бросаніи костей. Если же онъ выброситъ 7 очковъ, то кладетъ на этотъ номеръ двѣ марки.

Если выброшенное на костяхъ число очковъ попадетъ на заставленный уже номеръ, то выбросившій ихъ послѣ, выигрываетъ одну марку. Кто выброситъ на костяхъ 2 или 12 (то есть 1 и 1 или 6 и 6) уже тогда, когда эти номера заняты, тотъ выигрываетъ со всѣхъ номеровъ всей картины, то есть всю ставку и игра начинается снова; если же это случится тогда, когда эти номера еще не заняты, то выбросившій заставляетъ ихъ марки.

Выбросившій, начинаетъ игру и если онъ вслѣдъ затѣмъ будетъ имѣть несчастіе тотчасъ же опять выброситъ 2 или 12, то долженъ поставить на всѣ номера картины по одной марктѣ.

Съ № 7 можно взять марки только по окончаніи игры, то есть по выкидываніи 2 или 12, когда

они уже заставлены, въ противномъ же случаѣ, вслѣдъ, кому выпадетъ этотъ №, обязанъ положить на него 2 марки.

№ 5. ИГРА ЖЕЛѢЗНЫХЪ ДОРОГЪ. (Чер. 45).

Каждый пассажиръ вноситъ 12 марокъ въ кассу. Участвующихъ въ игрѣ можетъ быть нѣсколько человекъ, изъ которыхъ каждый беретъ себѣ особый знакъ, который ставитъ и передвигаетъ на то мѣсто, которое ему выходитъ при бросаніи костей.

Игра начинается бросаніемъ по очередно двухъ обыкновенныхъ кубическихъ костей. Сколько кому при бросаніи выпадетъ очковъ, тотъ на такой номеръ ставитъ, и потомъ передвигаетъ далѣе, свой выбранный знакъ. Напримѣръ Господину А выпало въ первый разъ 6 очковъ, онъ ставитъ знакъ на № 6, потомъ въ другую очередь ему выпало 8 очковъ, онъ уже считаетъ ихъ отъ 6 и ставитъ на № 14 и т. д.

Кто прежде всѣхъ попадетъ на № 36 (въ воксаль) тотъ выигрываетъ игру и беретъ кассу.

Если же онъ выкинетъ очковъ больше, чѣмъ слѣдуетъ для входа въ воксаль, то отсчитываетъ столько назадъ, сколько выпало лишнихъ.

№ 5 платитъ 3 марки въ кассу.

№ 8 платитъ 2 марки въ кассу.

№ 11 платитъ 2 марки въ кассу.

№ 14 платитъ 6 марокъ.

№ 17 платитъ въ рестораціи 5 марокъ.

Поездъ, находящійся подъ № 20, отправляется обратно на № 1.

На № 21 нужно оставаться до тѣхъ поръ, пока при бросаніи не выпадутъ равныя числа на костяхъ.

На № 22 платится 2 марки въ кассу.

№ 23 получаетъ 5 марокъ изъ кассы.

№ 25 платитъ 6 марокъ въ кассу.

№ 26 платитъ 3 марки въ кассу.

Поездъ № 17 привозитъ путешественника обратно на № 23, гдѣ онъ долженъ заплатить 3 марки штрафу въ кассу.

№ 29 платитъ 5 марокъ въ кассу.

№ 31 платитъ 2 марки въ кассу.

№ 32 платитъ 6 марокъ въ кассу.

№ 34 получаетъ 3 марки изъ кассы.

Если же пассажиръ дойдетъ до № 35, то онъ тотчасъ же передвигается на № 36 и выигрываетъ всю кассу.

№ 6. ИГРА ВЪ ЗАЙЦА. (Чер. 46).

Въ этой игрѣ употребляются двѣ обыкновенныя кости; участвующіе въ ней могутъ быть произвольное число; каждый вноситъ по 16 марокъ въ кассу и запасается особымъ знакомъ, которымъ покрываетъ на полѣ картины номеръ, равняющійся числу выброшенныхъ очковъ на костяхъ; такимъ образомъ продолжаютъ въ очередь

дальше, присчитывая послѣдующіе номера къ предыдущимъ.

Если попадаютъ на зайца, когда онъ бѣжитъ впередъ, то считаютъ столько мѣстъ впередъ, сколько было только что выброшено очковъ. Если же попадаютъ на зайца, бѣгущаго назадъ, то считаютъ столько очковъ назадъ, сколько ихъ было сейчасъ выброшено.

Если сначала выбросить 6 и 1, то получаютъ 7 марокъ изъ кассы и ставятъ свой знакъ на № 12.

Если же выбросить сначала 2 и 1, то ставятъ свой знакъ на № 26.

Если выбросится такъ, что надо встать на № 12, то слѣдуетъ заплатить 10 марокъ въ кассу.

Попавшій на № 53, долженъ оставаться на немъ до тѣхъ поръ, пока другой не попадетъ тоже на этотъ номеръ.

На № 19 платятъ 4 марки въ кассу.

На № 48 платятъ 3 марки и начинаютъ игру снова.

Кто попадетъ на № 58—убитаго зайца, тотъ совсѣмъ оставляетъ игру.

На № 31 получаютъ 5 марокъ изъ кассы.

Кто попадетъ на № 63, тотъ выигрываетъ всю ставку; при этомъ должно выбросить столько очковъ, чтобы прямо попасть на № 63, въ противномъ же случаѣ отсчитываютъ столько назадъ, сколько выброшено лишнихъ.

№ 7. ДЕРЕВЕНСКІЕ ЖЕНИХИ. (Чер. 47).

Игра въ двѣ обыкновенныя кости. Одинъ изъ членовъ общества замѣняетъ собою отца невѣсты. Онъ получаетъ отъ каждого игрока по 12 марокъ, посредствомъ которыхъ невѣсты добываютъ себѣ жениховъ и самъ не играетъ, но только управляетъ порядкомъ игры. Затѣмъ начинаютъ бросать двѣ обыкновенныя кости.

Кто выброситъ II и X, тотъ ничего не получаетъ. Кто выброситъ IV и VI, платитъ отцу невѣсты шесть марокъ, стараясь его подкупить.

Кто выброситъ III, V, VII, VIII и IX получаетъ въ знакъ благосклонности невѣсты по 1 марку отъ ихъ отца изъ кассы. Кто выброситъ XI, тотъ женихъ и при извѣстномъ случаѣ можетъ выиграть.

Теперь отецъ невѣсты имѣетъ право съ нимъ тягаться и играютъ только женихъ и отецъ; если женихъ выброситъ первый XII, то выигрываетъ всю ставку, ведетъ невѣсту домой и игра начинается снова; если же отецъ первый выброситъ XII, то игра продолжается дальше своимъ порядкомъ: бросаніемъ въ очередь всѣми играющими костей.

Кто въ продолженіи всей игры, кромѣ отца невѣсты, выброситъ на костяхъ XII, тотъ выигрываетъ всю ставку.

№ 8. БОЛЬШОЙ АРЛЕКИНЪ или ИВАНЪ СЕМИКОЛБАСНИКЪ.

(Чер. 48).

1) Сперва каждый игрокъ платитъ по 15 марокъ, которыя кладутъ всѣ вмѣстѣ въ кассу.

2) Потомъ играютъ по порядку одной обыкновенной костью, при чемъ заставляютъ на Арлекинѣ число, означенное брошенной костью, бобомъ, кольцомъ, пуговкой или чѣмъ бы то ни было.

3) Всѣ игроки по очереди испытываютъ свое счастье и передвигаютъ послѣдовательно свой знакъ на столько номеровъ впередъ, сколько выброситъ каждый очковъ.

4) Если кто попадетъ на поле, уже занятое другимъ, тотъ долженъ заплатить ему 1 марку, а свой знакъ передвинуть впередъ на слѣдующее не занятое мѣсто.

5) Кто попадетъ на мѣсто, означенное колбасой, получаетъ одну марку, а кто попадетъ на сердце № 12, получаетъ 6 марокъ изъ кассы.

6) Кто выброситъ болѣе № 20, тотъ считаетъ №2— слѣдующія за симъ опять съ — 1.

7) Наконецъ, тотъ кто поставитъ прямо на № 20, выигрываетъ все, что есть въ кассѣ и игра кончается. Кому выпадетъ № 19, уже занятый другимъ, тотъ не въ убыткѣ—онъ передвигаетъ свой знакъ на № 20.

8) Нужно замѣтить, что если касса опустѣла прежде, нежели кончилась игра, то каждый игрокъ вноситъ въ нее еще по 10 марокъ.

№ 9. ИГРА ВЪ ТУРНИРЪ. (Чер. 49).

Каждый участвующій въ этой игрѣ вноситъ 24 марки въ кассу; число участвующихъ можетъ быть произвольное.

Потомъ начинаютъ бросать двѣ обыкновенныя кости, отыскивая на картинахъ число очковъ, равное выброшенному и смотреть, что оно сдѣлало: выиграло или проиграло.

Кто выброситъ 6 и 6, выигрываетъ всю игру.

Если касса опустѣетъ прежде, нежели будетъ выброшено 6 и 6, то каждый участвующій вноситъ въ нее половину ставки и игра продолжается далѣе.

№ 10. МЕРТВАЯ ГОЛОВА И ПУШКА. (Чер. 50).

1.

Для этой игры употребляется восемь костей. На каждой кости пять сторонъ пустыхъ, шестая съ знаками, а именно: на шести костяхъ расположены точки такимъ образомъ: на первой кости 1 точка, на второй — двѣ, на 3-й — три точки и т. д. на 6-й — шесть; на остальныхъ двухъ костяхъ — на одной нарисована мертвая голова, а на другой кости — пушка.

Участвующихъ въ игрѣ можетъ быть нѣсколько человекъ.

Игра состоитъ изъ 8 вышеописанныхъ костей и 5 картъ. На картахъ нарисованы: 1) Бѣлая Лошадь, 2) Пушка, 3) Мертвая голова, 4) Мертвая голова и Пушка вмѣстѣ и 5) Домъ.

2.

Одинъ изъ членовъ общества по жребію дѣлается банкиромъ и собираетъ отъ каждого участвующаго въ игрѣ условную ставку. Напр. если оцѣнить марку въ грошъ, то ставка будетъ стоить 1 или 2 копейки.

3.

Пять картъ будутъ продаваться съ аукціона и вырученная за нихъ сумма вносится также въ кассу. Торгъ начинается бѣлой лошадыю и оканчивается домомъ.

Надо замѣтить, что пропорціонально ставкамъ, состоящимъ изъ двухъ копѣекъ, лошадь въ обществѣ изъ 6 особъ цѣнится отъ 3 до 4 копѣекъ; мертвая голова съ пушкой въ 2 копѣйки, а каждая изъ этихъ фигуръ отдѣльно отъ 5 до 6 копѣекъ. При покупкѣ дома, цѣна значительно повышается, такъ какъ покупатель его рассчитываетъ на особое счастье, какъ показано въ § 5, а потому домъ обходится дороже.

4.

Торги окончилась; игра начинается тѣмъ, что все общество подрядъ бросаетъ сразу всѣ 8 кос-

тей, при чемъ начинается всегда бросать первымъ владѣтель бѣлой лошади.

Кто выброситъ очки безъ фигуры, тотъ получаетъ изъ кассы столько марокъ, сколько выпало на костяхъ очковъ; но если вмѣстѣ съ очками выбросится фигура, то владѣтель этой фигуры получаетъ сумму очковъ, а кто бросалъ остается ни при чемъ. Если выбросится фигура безъ очковъ, то владѣтель этой фигуры платитъ одну марку владѣтелю бѣлой лошади.

Если съ очками выбросится обѣ фигуры, то владѣтель мертвой головы съ пушкой получаетъ столько марокъ изъ кассы, сколько выпало при этомъ очковъ; но если въ этомъ случаѣ не выпадетъ ни одного очка, то онъ платитъ одну марку изъ своихъ собственныхъ владѣтелю бѣлой лошади.

Кто выброситъ кости безъ очковъ и безъ фигуръ, платитъ одну марку бѣлой лошади.

5.

Когда такимъ образомъ касса приходитъ къ концу, тогда начинается выигрывать домъ, такъ что владѣтель его при каждомъ бросаніи получаетъ столько марокъ, сколько игрокъ выброситъ лишнихъ очковъ, противъ числа марокъ, находящихся въ кассѣ. Напримѣръ кто-нибудь выброситъ 6 очковъ, а въ кассѣ только 2 марки: тогда выбросившій платитъ 4 марки (излишекъ) владѣтелю дома.

Если при этомъ выбросится фигура, то владѣтель фигуры долженъ заплатить дому лишнее выброшенное число очковъ. Бѣлая же лошадь про-

должаетъ при каждомъ выбрасываніи костей безъ очковъ получать по одной маркѣ.

Игра оканчивается тогда, когда прямо выбросятъ столько очковъ, сколько въ кассѣ находится марокъ.

6.

Кто не купитъ ни одной карты, получаетъ всегда изъ кассы за выброшенное число очковъ безъ фигуры и платитъ владѣтелю бѣлой лошади по одной маркѣ, когда не выброситъ ни фигуры, ни очковъ.

7.

Кто выброситъ 21 очко, получаетъ всю кассу и игра оканчивается.

Если при этомъ выбросится фигура, то владѣтель фигуры получаетъ 21 марку (если ихъ столько есть въ кассѣ), а остальные получаетъ бросавшій.

№ 11. ИГРА ВЪ ДУРАЧКИ. (Чер. 54).

Въ этой игрѣ могутъ участвовать 2, 4 или 8 особъ; бросаютъ двѣ обыкновенныя кости. Каждый игрокъ платитъ по 5 марокъ въ кассу.

Сначала каждый играющій выбираетъ себѣ уголокъ на картинѣ съ дуракомъ и нарисованный на немъ

номеръ дѣлается его собственностью. (Пажемъ называется двойное число очковъ).

Если кто выброситъ пажъ, то таблицу съ номерами, находящуюся въ серединѣ дураковъ, заставляетъ суммою выпавшаго на костяхъ пажъ не тотъ чей пажъ выброшенъ, а тотъ кто находится на противоположной сторонѣ картины этого пажъ, заставляя ее съ перваго номера и присчитывая послѣдующіе къ предыдущимъ.

Кости же бросаются въ этомъ случаѣ не въ очередь, а бросаетъ тотъ, кто послѣдній передвинулъ свой знакъ на таблицѣ четырехугольника.

Если номера дураковъ или пажъ не выбрасываются, тогда пересчитываютъ на костяхъ выброшенные очки, ставятъ или передвигаютъ свой знакъ на таблицѣ, и кости бросаютъ по очереди.

Вотъ соответственно противоположные номера пажей:

55	66	44	11	33	22
22	11	33	66	44	55

Принимаются также за пажъ 1—6 и 2—5.

Если случится такъ, что кто-нибудь выброситъ свой собственный пажъ, то онъ платитъ по одной маркѣ каждому игроку, а таблицу въ серединѣ заставляетъ тотъ, кто стоитъ на противоположной сторонѣ этого пажъ.

Если кто попадетъ на четырехугольникъ, номеръ котораго сходенъ съ однимъ изъ номеровъ дурака (напр. 11 состоитъ изъ двухъ палочекъ, а на дуракъ есть тоже двѣ единицы, которыя безъ раздѣлительной черты также составляютъ 11, или номеръ 25—его легко составить, уничтоживши вертикальную линію у дурака подлѣ № 2 5). Номера же ду-

раковъ слѣдующіе: 11, 16, 22, 25, 36. тотъ теряетъ всѣ прежнія очки, начинаетъ считать сначала и ставитъ свою замѣтку на мѣсто, указанное ему только что выброшеннымъ числомъ очковъ; тотъ же кто имѣлъ пажъ этого дурака, чтобы самому не попасть на одинъ изъ этихъ номеровъ 11, 16, 22, 25, 33, передвигаетъ на таблицѣ свой знакъ отъ этого номера черезъ одно поле впередъ.

Кто дойдетъ до номера 36 или даже перейдетъ далѣе, тотъ выигрываетъ всю кассу и игра оканчивается.

№ 12. ШУТКИ И СЧАСТЛИВЫЯ ПТИЦЫ. (Чер. 52).

1.

Когда каждый игрокъ положить въ кассу по 12 марокъ, начинаютъ бросать по очереди двѣ обыкновенныя кости, при чемъ выброшенное число очковъ соответствуетъ какому нибудь номеру на картѣ и игрокъ, выбросившій его, долженъ поставить свой значекъ: колечко, запанку или что другое на картинку, находящуюся подъ этимъ номеромъ. Потомъ, когда ему придетъ очередь опять бросать, передвигаетъ его на другіе кружки, присчитывая къ старымъ — вновь выброшеннымъ.

2.

Если число выброшенныхъ очковъ будетъ одинаково съ номеромъ одного изъ шутниковъ, то

есть одной из четырех овальных картинъ, находящихся на углахъ, или попадетъ на нихъ при присчитываніи, то занявшій такую картину даетъ фантъ. Номера шутинокъ не выигрываютъ и не проигрываютъ ничего, собранные за нихъ фанты или разыгрываются, или уничтожаются къ концу игры, потому что ихъ и собираютъ только для шутокъ, вслѣдствіе чего игра и получила свое названіе шутинокъ.

3.

Подъ номерами маленькихъ картинокъ подписано, что за него слѣдуетъ или платить извѣстное число марокъ, или получить изъ кассы. Вслучаѣ если касса опустѣетъ прежде окончанія игры, то каждый игрокъ вносить въ нее еще по 6 марокъ.

4.

Попавшій на № 12, въ клетку, долженъ въ ней оставаться до тѣхъ поръ, пока не попадетъ въ нее другой, или не кончатся игра совсѣмъ. Пока не случится то или другое, попавшій въ клетку уже не участникъ въ игрѣ.

5.

Если играющій попадетъ на картину, уже занятую знакомъ другого игрока, то платить этому послѣднему 1 марку, а самъ возвращается назадъ на свое старое мѣсто.

6.

Тотъ, кто, присчитывая вновь выбрасываемыя очки, получить ровно 18—выигрываетъ игру и беретъ все находящееся въ кассѣ, какъ выигрышъ.

Если же кто будетъ имѣть болѣе 18, тотъ долженъ перейти на № 2 и отсюда присчитывать вновь выбрасываемыя очки, дѣлая новый кругъ игры до тѣхъ поръ, пока не получитъ ровно этого числа, то есть не попадетъ прямо на 18.

Значеніе номеровъ: № 2 получаетъ 2 марки, № 3 получаетъ 5 марокъ, № 5 проигрываетъ 6 марокъ, № 6 получаетъ 11 марокъ, № 7 проигрываетъ 3 марки, № 9 проигрываетъ 4 марки, № 10 получаетъ 6 марокъ, № 11 платитъ 3 марки, № 14 получаетъ 8 марокъ, № 15 проигрываетъ 7 марокъ.

№ 13. ДЕРЕВЕНСКАЯ СВАДЬБА. (Чер. 51).

Для этой игры употребляются двѣ обыкновенныя кости.

Каждый игрокъ платитъ по 16 марокъ въ кассу.

Сборъ этотъ дѣлится на три неравные части, которыя составляютъ преміи.

Большая часть составляетъ первую премію для того, кто первый выброситъ на костяхъ 6 и 6 очковъ, то есть 12, когда бы то ни было.

Вторая меньшая часть составляетъ вторую премію для того, кто первый выброситъ въ 1 разъ 12.

Третья же, еще меньшая часть, изъ которой бу-

дуть платиться частныя выигрыши за номера дѣвицъ и которая будетъ пополняться взносомъ марокъ за номера парней, назначается тому, кто въ третьихъ выброситъ 12 въ одинъ разъ.

Въ продолженіи же всей игры каждый, выбросившій число очковъ, показывающее номеръ дѣвицы, получаетъ изъ кассы двѣ марки, а выбросившій номера парней, платитъ двѣ марки въ часть кассы, составляющую третью премію. Всѣ выигравшіе и проигравшіе за парней и дѣвицъ при каждомъ бросаніи костей увеличиваютъ или уменьшаютъ третью премію.

Если случится, что эта третья часть кассы опустѣетъ совсѣмъ, то каждый игрокъ вноситъ еще по 6 марокъ.

Если же случится, что третья часть кассы опустѣетъ совершенно тогда, когда уже двѣ первыя преміи кѣмъ нибудь взяты, то начинается игра новая.

№ 14. НѢМЕЦКІЙ АРЛЕКИНЪ И ЕГО ЧУЖЕСТРАННЫЕ БРАТЫ.

(Чер. 54).

1.

Когда собравшіеся игроки положить въ кассу 50 или 60 марокъ или около этого, давая каждый по ровну и потомъ на каждое мѣсто картины поставятъ изъ собранныхъ такимъ образомъ марокъ столько, сколько въ каждомъ кругломъ полѣ (съ картиной) изображено очковъ, а оставшіяся марки обратятъ въ кассу, тогда начинаютъ игру.

2.

По очереди бросаютъ двумя обыкновенными костями вмѣстѣ; кто выброситъ пажъ, тотъ снимаетъ марки съ той картины, на которой онъ изображенъ, и беретъ ихъ себѣ какъ выигрышъ.

3.

Выбросившій въ разъ одинадцать (11) получаетъ отъ каждого игрока по три марки. Но при другихъ не равныхъ числахъ очковъ, которыя изображены въ вѣнкахъ, должно платить по одной маркѣ въ кассу.

Каждый, кто выброситъ число, не изображенное на игральной картѣ, не выигрываетъ и не проигрываетъ ничего.

4.

Выбросившій пажъ, съ картины котораго уже сняты марки, имѣетъ право тотчасъ же перебросить кости, и если при этомъ онъ выброситъ еще разъ пажъ какой бы то ни было картины (то есть занятой марками или пустой), то выигрываетъ все, что есть въ кассѣ и на круглыхъ поляхъ картинъ и игра кончается.

Если же, бросая второй разъ къ ряду, онъ выкинетъ не пажъ, а нечетное число очковъ, то игра продолжается далѣе въ своемъ первоначальномъ порядкѣ до ея окончанія.

№ 15. ИГРА ВЪ ОСАДУ. (Чер. 55).

Игроки кладутъ по 10 марокъ въ кассу, запасаются особымъ знакомъ для заставлянія и потомъ бросаютъ по очереди двѣ обыкновенныя кости.

Тотъ, кто первый выброситъ четыре, садится въ лодку на номеръ 7-й.

На № 5 платится шинкаркѣ 8 марокъ (въ кассу) за маленькій стаканъ водки.

№ 9 отсылаютъ назадъ на № 1-й.

На № 11 задерживаютъ какъ шпиона до тѣхъ поръ, пока на него не попадетъ другой игрокъ, тогда прежде стоявшій возвращается на № 7.

Выбросившій № 13 прямо переходитъ на № 17 и платитъ четыре марки въ кассу.

№ 15 выигрываетъ 10 марокъ изъ кассы.

Съ № 19 играющій переходитъ тотчасъ же въ крѣпость подъ № 29, гдѣ остается до тѣхъ поръ, пока не выброситъ 2 очка, тогда онъ выигрываетъ всю кассу и игру. Если же кто, стоявши на № 29, выброситъ 4 очка, то убиваетъ идущаго впередъ часоваго и возвращается на № 25, что противъ крѣпости; выбросившій же 6 очковъ и попавшій на № 23 прогоняется казаками на № 3.

На № 21 получаютъ 2 марки изъ кассы.

На № 10, 22 и 26 платятъ по шести марокъ въ кассу.

№ 16. ПРИКЛЮЧЕНІЯ РОБИНЗОНА. (Чер. 48).

Участвующихъ въ игрѣ можетъ быть сколько угодно; каждый изъ нихъ платитъ по двѣнадцати марокъ въ кассу и запасается особымъ знакомъ для передвиженія. Потомъ бросаютъ по очереди обыкновенную кость и ставятъ свой знакъ на номеръ карты, означенный числомъ выброшенныхъ очковъ кости.

Игрокъ, попавшій на Робинзона, героя игры, то есть на № 6, 8, 10, 12, 14, 17 и прочіе, переходитъ впередъ на число четырехугольниковъ, равное двойному числу только что выброшенныхъ костью очковъ. Напримѣръ, если выброшено 8 очковъ, то ставятъ свой знакъ на № 16. Но если при этомъ перехожденіи, играющій опять попадетъ на Робинзона, то остается на мѣстѣ. Выбросившій номеръ корабля то есть № 2, 5, 27, возвращается на столько же назадъ. Тотъ, кто сразу выброситъ шесть очковъ, получаетъ изъ кассы 4 марки.

На № 13 платится въ кассу 8 марокъ.

На № 20 платятъ двѣ марки и попавшій на него начинаетъ игру снова. Тотъ, кто попадетъ, для впередъ, на № 28, проигрываетъ все и оканчиваетъ игру.

На № 4, 9, 11, 15, 18, 22 получаютъ по 3 марки изъ кассы, а на № 27 платятъ 4 марки.

Достигшій № 29 остается въ портѣ до тѣхъ поръ, пока не выпадетъ на кости только одно

очко и такимъ образомъ составятся 30 номеровъ, если же выбросить болѣе одного очка, то возвращаются назадъ на превышающее число, платя при этомъ 6 марокъ въ кассу. Когда выбросить очковъ болѣе, нежели осталось четыреугольниковъ на картинѣ, то возвращаются на излишне выброшенное назадъ. № 30 выигрываетъ все и игра кончается.

№ 17. ИГРА ВЪ ГУСЕКЪ. (Чер. 57).

Каждый изъ игроковъ которыхъ можетъ быть произвольное число, кладетъ по двѣнадцати марокъ въ кассу, бросаетъ по очереди двумя обыкновенными костями за разъ и передвигаетъ особенный знакъ послѣдовательно на столько номеровъ впередъ, сколько выбрасываетъ очковъ; напримѣръ, выбросившій въ первый разъ 3 очка, ставитъ знакъ на третьемъ номерѣ; если потомъ онъ выброситъ семь очковъ, то ставитъ на № 10 и т. д.

Кто попадетъ на гуся, идущаго впередъ, тотъ отсчитывается столько четыреугольниковъ впередъ, сколько онъ только что выбросилъ очковъ; если же попадутъ на номеръ гуся, идущаго назадъ, то возвращаются на мѣсто, гдѣ стояли въ послѣдній разъ.

№ 3. выигрываетъ 6 марокъ.

№ 8 платитъ 4 марки.

№ 14 платитъ 3 марки.

№ 19 остается на немъ до тѣхъ поръ, пока другой не попадетъ на него же, или начинаетъ игру снова, заплативъ въ кассу 4 марки.

№ 26 выигрываетъ 4 марки.

№ 31 платитъ 4 марки.

№ 37 выигрываетъ 10 марокъ.

№ 42 выигрываетъ 4 марки.

№ 47 заставляетъ игрока начать игру снова.

№ 52 выигрываетъ 8 марокъ

Чтобы достигнуть до номера 54 и, следовательно, выиграть всю кассу, нужно имѣть непременно столько очковъ, сколько осталось четыреугольниковъ на картинѣ; число, превышающее его, отсчитывается назадъ.

№ 54 выигрываетъ всю кассу.

№ 18. ПОЧТОВОЕ ПУТЕШЕСТВІЕ. (Чер. 58).

Каждый игрокъ, которыхъ можетъ быть сколько угодно, платитъ въ банкъ 12 марокъ, запасается особымъ значкомъ, бросаетъ по очереди двѣ обыкновенныя косточки сразу, и отсчитывая по числу очковъ четвероугольники, подвигается въ послѣдовательномъ порядкѣ впередъ, присчитывая новыя очки къ прежде выброшеннымъ. Кто первый прѣбдетъ въ городъ, тотъ выигрываетъ кассу; но если при выбрасываніи число очковъ превыситъ номеръ города, то должно вернуться на излишне выброшенное.

На № 1 всѣ съѣзжаются для отправленія въ путь.

На № 3 платятъ 2 марки въ кассу.

№ 5 телеграфъ платитъ въ кассу 1 марку.

№ 7 заставляет игрока возвратиться на 3 четырехугольника.

№ 9, военная колонна, отсылает на 6 номеръ назадъ.

№ 14 отсылает на 2 четырехугольника назадъ.

№ 16 платитъ 1 марку въ кассу.

№ 17 платитъ 5 марокъ въ кассу.

№ 22 платитъ 2 марки.

№ 23, деревня, платитъ 3 марки.

№ 26, почтalionъ, возвращается на 1 четырехугольникъ назадъ.

№ 27 платитъ 4 марки.

На № 30 остаются до тѣхъ поръ, пока стоящій на немъ не выброситъ пажъ.

На № 31 платятъ 3 марки за свѣденія о дорожѣ.

№ 32 трубитъ въ рогъ и получаетъ за это 10 марокъ изъ кассы.

№ 33 получаетъ 3 марки.

№ 34 указываетъ дорогу въ городъ, заставляя подвинуться на два четырехугольника впередъ и такимъ образомъ прямо попасть въ городъ.

№ 36, городъ, выигрываетъ все, что осталось въ кассѣ.

№ 19. ЗООЛОГИЧЕСКІЙ САДЪ. (Чер. 59).

Каждый изъ игроковъ, которыхъ можетъ быть произвольное число, платитъ отъ 6 до 10 марокъ въ кассу. Изъ всего этого сбора ставятъ по одной

маркѣ на каждый четырехугольникъ, излишекъ же остается въ кассѣ.

Потомъ бросаютъ одной обыкновенной костью.

Каждый игрокъ, запасшись особымъ знакомъ, ставитъ его на четырехугольникъ того номера, который ему выпадетъ по числу очковъ на кости, и снимаетъ находящуюся на немъ ставку, причемъ онъ долженъ сказать номеръ и назвать животное, которое на немъ находится. Кто забудетъ это сдѣлать, тотъ обязанъ оставить выигрышъ на этомъ номерѣ и поставить на него кромѣ того столько марокъ, сколько на немъ находится.

Если игроку съ своей замѣткой придется встать на тотъ номеръ, съ котораго ставка уже снята, то онъ обязанъ на него поставить 1 марку штрафу.

Такимъ образомъ, бросая въ очередь кость и присчитывая новые номера къ старымъ, подвигаются къ № 25.

№ 25 выигрываетъ все, что есть въ кассѣ и на четырехугольникахъ; но чтобы выиграть, нужно прямо попасть на него, въ противномъ же случаѣ, число превышающее отсчитываются назадъ, и тогда ожидаютъ будущей своей очереди.

№ 20. ВИРТУОЗЫ. (Чер. 60).

Собравшееся общество садится въ кружокъ и каждый кладетъ по ровному, уже заранее определенному, числу марокъ (отъ 15-ти и болѣе) на музыкальный кругъ подъ № 1. Потомъ бросаютъ

двѣ обыкновенныя кости сразу. Кто выброситъ на костяхъ тѣ очки, которыя есть на игрѣ, тотъ ставитъ на фигуру, которая находится надъ выброшенными имъ очками столько марокъ, сколько онъ выбросилъ очковъ. Если же эта фигура уже заставлена, то на нее не ставятъ марокъ, а напротивъ стоящія на ней берутъ себѣ тотъ, кто выбросилъ эти очки. Выброшенные очки должны въ точности согласоваться съ очками, находящимися подъ музыкантами, напримѣръ, кто нибудь выбросилъ бы 8 очковъ: они должны быть 4 и 4, какъ изображено подъ картинкою трубаача, 3 и 3 какъ у флейтиста, 2 и 2 какъ у пианиста, 1 и 1 какъ у полумѣсяца, 6 и 6 какъ у скрипача, 5 и 6 какъ у басиста, 6 и 3 какъ у барабанщика и т. д. Если же кто нибудь выброситъ то, чего нѣтъ подъ картинкой, то онъ не получаетъ ничего и его сосѣдъ продолжаетъ бросать.

Кто выброситъ полумѣсяцъ № 2, тотъ ничего не беретъ съ него, а напротивъ долженъ поставить на него 2 марки, хотя бы на немъ ихъ уже стояло нѣсколько.

Съ полумѣсяца можетъ брать только тотъ, кто выброситъ 12—скрипача т. е. 6 и 6 очковъ, при чемъ онъ получаетъ кромѣ того все, что есть на всей игрѣ. Но если 12 выброшены тогда, когда полумѣсяцъ еще не заставленъ, то они ничего не выигрываютъ, а выбросившій ихъ ставитъ на полумѣсяцъ 2, на скрипача 12 и на музыкальный кругъ 1 марку. Кто послѣ выброситъ 12, тотъ беретъ

себѣ все, что стоитъ на картинѣ и игра начинается снова.

№ 21. ЛОШАДИНЫЙ БѢГЪ. (Чер. 21).

Въ этой игрѣ должно быть не менѣе шести игроковъ; каждый изъ нихъ ставитъ въ кассу по 16 марокъ, которыя дѣлятся на 5 неравныхъ частей и составляютъ 5 премій. Затѣмъ поочередно бросаютъ одной обыкновенной костью и ставятъ свой знакъ на номеръ, выброшенный очками кости, причитывая послѣдующіе номера къ предыдущимъ.

Нужно три раза обойти кругъ; при этомъ съ 21 номера переходить на первый и считать опять впередъ.

Кто попадетъ на быгуна, тотъ подвигается еще впередъ на столько номеровъ, сколько онъ сейчасъ выбросилъ очковъ.

Попавшій на № 12, долженъ возвратиться на № 1 и заплатить 6 марокъ въ кассу; отчего второй игрокъ можетъ попасть на первую премію, а 1 на другія преміи. Первый, кто попадетъ, обойдя кругъ три раза, на № 21, получаетъ первую большую премію; второй — вторую уже меньшую; третій — третью еще меньшую; четвертый — четвертую еще меньшую и т. д.; При этомъ нужно прямо попасть на № 21, если же выбросятъ болѣе, то удаляются назадъ на столько номеровъ, сколько было выброшено излишка.

№ 22. МОРСКОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ. (Чер. 62).

Каждый игрок, которых может быть сколько угодно, ставит по 12 марокъ въ кассу, запасается особымъ знакомъ и бросаетъ въ свою очередь одну обыкновенную кость, присчитывая послѣдующіе номера къ предыдущимъ.

№ 10 подвигаетъ на столько впередъ, сколько только что было выброшено очковъ.

Кто по первому разу выброситъ 6 очковъ, тотъ переходитъ на № 9 и получаетъ 4 марки изъ кассы.

№ 11 платитъ 12 марокъ въ кассу.

№ 14 получаетъ 15 марокъ изъ кассы.

На № 18 стоять до тѣхъ поръ, пока кто нибудь другой не попадетъ сюда же и не смѣнить перваго.

№ 21 платитъ 2 марки.

№ 22 платитъ 4 марки.

№ 23 получаетъ 1 марку изъ кассы.

№ 24 платитъ 10 марокъ.

№ 25 выигрываетъ игру и все, что есть въ кассѣ, но только нужно выбросить столько очковъ, чтобы прямо попасть на него, въ противномъ же случаѣ лишнее число очковъ отсчитывается назадъ.

№ 23. ХОЗЯЙСТВО. (Чер. 63).

Въ этой игрѣ можетъ участвовать произвольное число игроковъ и каждый изъ нихъ платитъ

по пяти марокъ въ кассу. Кроме того, всѣ игроки должны сложиться и составить 25 марокъ, которыми разставляютъ по одной на каждое поле карты.

Потомъ бросаютъ по очереди четыре обыкновенныя кости сразу. Выброшенное число очковъ на костяхъ опредѣляетъ номеръ поля карты, съ котораго выбросившій снимаетъ ставку, на немъ стоящую.

Прежде нежели взять выигрышъ съ выброшеннаго номера картины, должно назвать живое, находящееся подъ нимъ; не сдѣлавшій же этого платитъ штрафъ: двойное число ставки, находящейся на этомъ номерѣ.

Штрафъ этотъ остается на этомъ номерѣ.

Если выпадетъ номеръ поля, на которомъ уже нѣтъ марки, то выбросившій ставитъ на него 1 марку.

Кто выброситъ три или четыре кости въ одинъ разъ съ шестью очками каждую, тотъ выигрываетъ все, что есть на картѣ.

№ 24. ИГРА ВЪ ВОЙНУ. (Чер. 64).

Сначала каждый изъ игроковъ, которыхъ можетъ быть произвольное число, платитъ по 16 марокъ въ кассу и запасается особымъ знакомъ для передвиженія, который ставитъ на номеръ, выброшенный костью, присчитывая послѣдующіе номера къ пре-

дыдущимъ, и потомъ, въ свою очередь, бросаетъ одну обыкновенную кость.

Выбросившій, при началѣ № 3, платитъ 2 марки въ кассу и начинаетъ снова.

№ 4 и 7 платятъ 2 марки,

№ 8 получаетъ 2 марки изъ кассы.

№ 11 платитъ 2 марки въ кассу и переходитъ назадъ на № 7.

№ 12 получаетъ 4 марки.

№ 15 получаетъ 2 марки.

№ 25 выигрываетъ всю ставку, но при этомъ игрокъ долженъ прямо попасть на него, въ противномъ же случаѣ отсчитываетъ назадъ столько, сколько выброшено лишнихъ очковъ.

№ 25. ГОРНЫЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКИ. (Чер. 65).

Для этой игры употребляется одна обыкновенная кость. Число играющихъ можетъ быть произвольное. Каждый платитъ по 10 или 6 марокъ въ кассу.

Для того, чтобы узнать, кто долженъ начать игру, бросаютъ кость по очереди и тотъ, кто выброситъ больше всѣхъ очковъ, первый ставитъ свой знакъ на № 1 картины и имѣетъ право еще три раза къ ряду бросать кость.

Каждый игрокъ запасается особымъ знакомъ, который ставитъ на мѣсто выброшенной костью, присчитывая послѣдующіе номера къ предыдущимъ.

Выбросившій на кости 6, долженъ возвратиться на № 1.

На № 9 остаются до тѣхъ поръ, пока другой не попадетъ сюда и не смѣнитъ.

На № 13 проигрываютъ 3 марки тому, кто находится далѣе всѣхъ впереди.

На № 16 должны собраться всѣ игроки, а тѣ которые далеко впереди, должны убавлять свой ходъ на выброшенное ими число очковъ и, такимъ образомъ, передвигаться назадъ, чтобы попасть на этотъ номеръ. Тотъ же, кто первый попадетъ на 16 номеръ въ продолженіи всего этого времени получаетъ отъ каждого возвращающагося на этотъ номеръ по одной маркѣ до тѣхъ поръ, пока всѣ не сойдутся на немъ.

На № 20 получаютъ 2 марки изъ кассы.

На № 21 платятъ 2 марки въ кассу.

Кто попадетъ на номеръ 23, тотъ остается на немъ до тѣхъ поръ, пока другой не смѣнитъ его. Первый отъ вновь пришедшаго не получаетъ ничего, послѣдующіе же получаютъ отъ вновь приходящихъ сюда по 1 маркѣ, до тѣхъ поръ пока всѣ на немъ не сойдутся.

Если же кто выброситъ болѣе очковъ, чѣмъ ему слѣдовало имѣть для того, чтобы попасть на № 23 и, слѣдовательно, его перескочитъ, тотъ долженъ заплатить тому, кто на немъ стоитъ столько марокъ, на сколько номеровъ дальше ушелъ отъ этого мѣста. Если въ слѣдующую очередь стоящій на № 23 выброситъ одно очко и такимъ об-

разомъ попадетъ на № 24, то долженъ будетъ возвратиться на № 20.

На № 25 платитъ 2 марки въ кассу.

№ 28 получаетъ 2 марки изъ кассы.

Кто будетъ имѣть болѣе 30, тотъ отсчитываетъ назадъ превышающее число.

Имѣющий ровно 30 выигрываетъ игру и ставку.

№ 26. ОБЕЗЬЯННАЯ ИГРА. (Чер. 66).

Для этой игры употребляются двѣ обыкновенныя кости. Всякій изъ играющихъ, которыхъ можетъ быть сколько угодно, запасается особымъ знакомъ, который ставитъ на номеръ картины, выброшенный числомъ очковъ на костяхъ, прическивая послѣдующіе къ предыдущимъ. Начинаютъ бросать по очереди двѣ кости, стараясь придти скорѣе всѣхъ на № 63. Попадшій на обезьяну отсчитываетъ впередъ столько, сколько только-что выбросилъ очковъ и если опять попадетъ на обезьяну, то опять идетъ впередъ, потому что на обезьянѣ останавливаться нельзя.

На мосту № 6 взимается 2 марки въ кассу за переходъ.

Въ рестораціи № 19 платится 4 марки въ кассу и попавшій сюда остается на этомъ номерѣ до тѣхъ поръ, пока всякій изъ играющихъ не броситъ костей два раза (то есть пока не обойдетъ два раза кругъ).

За колодезь № 32 платятъ 2 марки въ кассу,

и нужно въ немъ оставаться до тѣхъ поръ, пока другой не попадетъ сюда; тогда стоявшій здѣсь, становится на мѣсто, съ котораго послѣ приходившій только что ушелъ. Попадшій на башню № 51 платитъ 3 марки въ кассу и долженъ на ней оставаться до тѣхъ поръ, пока другой не попадетъ сюда, тогда первый становится на мѣсто, съ котораго только что ушелъ послѣдній. Впрочемъ отъ стоящаго на этомъ номерѣ можно откупиться, заплативши 8 марокъ въ кассу, когда кости обойдутъ два раза кругъ.

Въ лабиринтѣ № 53 платится 1 марка въ кассу и играющій вращается на 6 номеровъ назадъ.

Кто попадетъ на черенъ № 58, тотъ начинаетъ игру сначала.

Кто первый попадетъ на № 63 выигрываетъ всю игру и ставку, если же кто выброситъ болѣе номеровъ, тотъ отсчитываетъ излишнее число назадъ, дожидаясь своей очереди до тѣхъ поръ, пока ему прямо не выпадетъ № 63.

№ 27. КОЛОКОЛЬ И МОЛОТОКЪ. (Чер. 67).

Эта интересная игра состоитъ изъ пяти картъ и восьми костей. На картахъ нарисованы: на 1) бѣлая лошадь, на 2) колоколь, на 3) молотокъ, на 4) колоколь и молотокъ вмѣстѣ и на 5) домъ. На одной сторонѣ каждой изъ восьми костей стоятъ особые знаки, а именно: на первыхъ шести костяхъ точки, расположенныя такимъ образомъ: на первой кости 1 точка,

на второй 2 точки, на третьей 3 точки и т. д., на шестой 6 точек, на седьмой кости нарисованъ молотокъ и на восьмой колоколь, остальные же пять сторонъ на каждой кости пусты.

1.

Число лицъ, могущихъ участвовать въ этой игрѣ, можетъ быть отъ 5 до 20 и даже болѣе. Кругъ, составленный этимъ обществомъ, выбираетъ себѣ кассира, который не смотря на это, можетъ быть участникомъ въ игрѣ. Кассиръ въ началѣ игры собираетъ отъ играющихъ марки для ставки и кладетъ ихъ въ особый ящикъ; онъ и составляютъ собственно кассу.

2.

Если согласится, что каждое очко косточки будетъ стоить одну марку, то каждый изъ играющихъ даетъ кассиру по двѣнадцати марокъ; если же каждое очко будетъ стоить двѣ марки, то каждый отдаетъ по 24 марки.

3.

Собравши фиши или марки, кассиръ продаетъ съ аукціона пять имѣющихъ картъ и каждый платитъ ему ту сумму, за которую купилъ карту. Собранныя отъ продажи пяти картъ сумма назначается на большую или меньшую премію и кладется отдѣльно. Въ продажѣ картъ соблюдается слѣдующая очередь: 1 продается бѣлая лошадь, 2 колоколь

и молотокъ вмѣстѣ, 3 колоколь, 4 молотокъ и 5 домъ. Домъ цѣнится дороже всѣхъ, потому что имѣетъ свои преимущества.

4.

Послѣ покупки отъ кассира картъ, владѣтель бѣлой лошади первый бросаетъ кости, за нимъ находящійся съ его лѣвой стороны и т. д., идетъ кругъ.

5.

Каждый выпрыгиваетъ изъ кассы столько марокъ, сколько выброситъ на костяхъ очковъ.

6.

Тотъ, кому не выпадетъ ни одного очка, платитъ одну марку владѣтелю бѣлой лошади.

7.

Если кто нибудь выброситъ на костяхъ очки и кромѣ того еще фигуру, то есть колоколь или молотокъ, или колоколь съ молоткомъ вмѣстѣ, то кассиръ платитъ изъ кассы за выброшенное число очковъ не тому кто ихъ выбросилъ, а тому, у кого на картахъ имѣются означенныя фигуры.

8.

Если же выпадетъ на костяхъ фигура безъ

очковъ, то выбросившій ее платитъ бѣлой лошади 1 марку.

9.

Выгода быть владѣльцемъ дома обнаруживается когда въ кассѣ остается 8, 6 или 4 марки; тогда всякій выбросившій очковъ больше, чѣмъ ихъ осталось въ кассѣ, отдаетъ весь излишекъ владѣльцу дома.

10.

Если при этомъ случаѣ выбросится на костяхъ еще фигура, то излишекъ получаетъ не владѣтель дома, а владѣтель этой фигуры.

11.

До тѣхъ поръ, пока владѣлецъ дома не выиграетъ хотя одну марку, домъ долженъ быть закрытъ.

Домъ открытый или закрытый имѣетъ два слѣдующихъ значенія:

12.

А. Если кто нибудь выброситъ на костяхъ столько очковъ, сколько въ кассѣ марокъ, и при этомъ домъ еще не открытъ, то выбросившій получаетъ всю кассу, а владѣтель дома всю премію.

13.

В. Если кто нибудь выброситъ на костяхъ столько очковъ, сколько въ кассѣ марокъ, когда

домъ уже открытъ, то выбросившій получаетъ не только всю кассу но и всю премію. Если въ первомъ случаѣ, т. е. когда домъ еще закрытъ, выбросившій число очковъ, равное съ оставшимися въ кассѣ марками, выкинетъ еще фигуру, то онъ получаетъ всю премію, а владѣтель фигуры марки, оставшіяся въ кассѣ; во второмъ же случаѣ, т. е. когда домъ открытъ, бросавшій получаетъ премію, а марки оставшіяся въ кассѣ дѣлятся съ владѣтелемъ выброшенной фигуры.

14.

Всѣ преимущества въ этой игрѣ продолжаются до ея окончанія.

15.

Игра кончается тогда, когда число выброшенныхъ въ одинъ разъ очковъ равняется числу марокъ, оставшихся въ кассѣ.

16.

Игра еще можетъ кончиться тогда, когда кто нибудь выброситъ, въ началѣ или въ серединѣ игры, полное число очковъ на костяхъ, которое равняется 21: тогда онъ получаетъ, кромѣ премін, всю сумму находящуюся въ кассѣ; но если при этомъ выпадетъ фигура, то бросавшій получаетъ только премію, владѣтель же фигуры всю кассу.

№ 28. ЖЕНИХИ И НЕВѢСТЫ или СВАДЕБНЫЯ ПАРЫ. (Чер. 67).

Эта весьма занимательная общественная игра состоитъ изъ 12 раскрашенныхъ картинъ, представляющихъ жениховъ и невѣстъ различныхъ націй.

Эти картины могутъ служить также образцами желающимъ одѣться въ національные костюмы.

Кромѣ этихъ 12 картинъ употребляются еще три обыкновенныя кости.

Участвующихъ въ игрѣ можетъ быть отъ 2 до 12 и болѣе человекъ.

Общество, усядши въ около стола, вноситъ ставки въ кассу; если оно состоитъ изъ трехъ особъ—по 100 марокъ, если изъ 4 по 75 марокъ, если изъ шести по 50 марокъ, и если изъ многихъ особъ по 40 марокъ, цѣна которымъ назначается по уговору.

Смѣшанныя карты сдаются закрытыми по одной на право однимъ изъ членовъ общества, котораго выбираютъ въ началѣ игры по жребію, и которому отдають всѣ марки. Каждое лицо, смотря по количеству играющихъ можетъ имѣть 1, 2, 3 и 4 карты. Если общество играющихъ многочисленно, то послѣдніе совсѣмъ не будутъ имѣть картъ.

Въ слѣдующую игру сдаетъ карты слѣдующая особа.

Сдававшій бросаетъ всѣ три кости вмѣстѣ, два раза подрядъ, потомъ передаетъ ихъ слѣдующему на право и такъ далѣе идетъ кругъ.

Пажомъ называется равное число очковъ, напр. 1 и 1, 2 и 2, 3 и 3, 4 и 4, 5 и 5, 6 и 6, или три одинаковыхъ очка: 1, 1 и 1, 2, 2 и 2, 3, 3 и 3, три раза четыре, три раза пять, три раза шесть.

Кому по первому разу выпадетъ пажъ, тотъ тотчасъ же передаетъ кости сосѣду на право и ограничивается однимъ бросаніемъ. Болѣе двухъ разъ сряду никогда ни кому не позволяется бросать костей.

Въ одинъ изъ этихъ разовъ, можетъ выпасть на долю игрока или его собственный пажъ (карта котораго у него въ рукахъ), или чужой пажъ (карта котораго у другаго игрока), или совсѣмъ не выпадетъ пажа; этимъ обуславливаются слѣдующія правила игры:

1.

Если игрокъ выброситъ свой собственный пажъ (то есть карты, которыя у него въ рукахъ), то выигрышаетъ столько марокъ, сколько пажъ содержитъ въ себѣ очковъ; напр. пажъ показываетъ три раза по четыре: игрокъ получаетъ 12 марокъ изъ кассы; или, если пажъ показываетъ два раза по 4, а третій 5 очковъ, то игрокъ получаетъ 13 марокъ изъ кассы. При выбрасываніи собственного пажа, хотя бы на двухъ костяхъ, выброшенные очки на третьей кости тоже присчитываются, какъ показано въ этомъ примѣрѣ.

2.

Если играющий выбросит чужой пажъ (то есть пажъ, карта котораго въ рукахъ другаго), то владѣтель этой карты получаетъ сумму одного только пажа изъ общей суммы кассы, а выбросившій его беретъ эту карту себѣ, и если при этомъ будетъ дублетъ, то также сумму третьей кости; напр. выбросившій двѣ кости по 2 очка и одну кость въ 6 очковъ получаетъ карту владѣтеля пажа и кромѣ того дублетъ этого пажа т. е. 6 марокъ изъ общей суммы, а владѣтель пажа выигрываетъ только его сумму то есть 4 марки изъ кассы. Дублетомъ называется такое число, въ которомъ пажъ содержится два, три или нѣсколько разъ безъ остатка.

3.

Если при бросаніи костей, ни въ тотъ ни въ другой разъ не выпадетъ пажъ, то бросающій прибавляетъ каждый разъ три марки въ приданое, что составляетъ особый сборъ.

Играющій, или совсѣмъ остававшійся безъ картъ, или потерявшій ихъ во время игры, продолжаетъ бросать кости въ свою очередь, потому что можетъ выкинуть чужой пажъ и получить карту, а потому участвующихъ въ этой игрѣ можетъ быть до 20 человекъ, и карты во все время игры переходятъ отъ одного къ другому.

Тотъ, кто имѣетъ въ концѣ игры карту выбраннаго пажа, выигрываетъ приданое, а бросающій—остатокъ общей суммы кассы. Но нужно, чтобы число точекъ на костяхъ достигло или превзошло остатокъ марокъ, находящихся въ кассѣ.

Примѣчаніе. Если общество найдетъ, что партія кончилась очень скоро, то можетъ удвоить или утроить сумму.

ИГРЫ СЪ КАРТАМИ.

№ 1. ЖЕЛТЫЙ КАРЛИКЪ. (Чер. 68).

Для этой игры употребляютъ цѣлую колоду въ 52 карты и четырехугольную картину, на углахъ которой нарисованы: король червей, дама пикъ, валець трефъ и десятка бубень, а въ серединѣ ее желтый карликъ, держащій въ рукахъ семерку бубень.

Число игроковъ должно быть не менѣе трехъ и не болѣе восьми. До начала игры условливаются въ цѣнѣ марокъ. Одинъ изъ играющихъ по очереди сдаетъ карты по одной на лѣво, дѣлая кругъ до окончанія колоды.

За всякаго, попавшаго на руки короля, получившій его долженъ ставить марки на картину въ слѣдующемъ порядкѣ: на карлика 5 марокъ, на короля 4, на даму 3, на валеца 2 и на десятку 1 марку, это повторяется каждый разъ какъ сдаютъ карты. Если хотять сдѣлать игру больше,

то удваиваютъ и утраиваютъ въ означенномъ порядкѣ число марокъ, украшающихъ картины.

Тотъ, кто первый при сдачѣ картъ получить короля, начинаетъ игру и открываетъ ходъ.

Тузъ означаетъ одно очко.

Фигура считается за десять очковъ.

Семерка бубень замѣняетъ собою желтаго карлика; на остальныхъ картахъ считаютъ очки.

Тремъ игрокамъ сдается по 15 картъ, остальные 7 остаются въ талонѣ.

4 игрокамъ сдается по 12 картъ, остальные 4 остаются въ талонѣ.

5 игрокамъ по 9 картъ, 7 въ талонѣ.

6 игрокамъ по 8 картъ, 4 въ талонѣ.

7 игрокамъ по 7 картъ, 3 въ талонѣ.

8 игрокамъ по 6 картъ, 4 въ талонѣ.

Когда каждый получитъ свои карты, начинается игра. Игрокъ получившій при сдачѣ первого короля начинаетъ ходить съ рукъ произвольной картой, стараясь при этомъ сбыть ихъ большее число, кладя старшую на младшую въ послѣдовательно-увеличивающемся порядкѣ, не наблюдая мастей, но въ очередь. При этомъ за лучшее считается, сначала отдѣлаться отъ маленькихъ картъ.

Такимъ образомъ, слѣдуетъ играть въ слѣдующемъ порядкѣ: туза, двойку, тройку, четверку, пятерку, шестерку, семерку, восьмерку, девятку, десятку, даму и короля. Игрокъ, который броситъ короля, начинаетъ новый ходъ съ карты по своему расчету.

Предположимъ, что я хожу съ туза и если у

меня есть двойка, тройка, четверка и такъ далѣе, то я ихъ всѣхъ безъ исключенія и различія цвѣта, бросаю на туза, потому что здѣсь нѣтъ козырей; можно класть двойку червей на туза пикъ и проч. Если у перваго не оказывается нужной карты, то за нимъ продолжаетъ класть слѣдующій игрокъ, сдѣлавшій по его лѣвую сторону и такъ далѣе.

Если я играю съ туза, двойки, тройки, а четверки у меня нѣтъ, то слѣдующій по очереди, который имѣетъ четверку, продолжаетъ до тѣхъ поръ, пока никто не можетъ положить высшей карты, слѣдовательно кругъ можетъ остановиться, тогда тотъ кто положилъ послѣднюю верхнюю карту, снимаетъ игру со стола, спрашиваетъ и беретъ себѣ у другихъ такую карту, которая ему нужна и начинается новый ходъ.

Игрокъ, имѣющій на рукахъ одну или болѣе изъ картъ, нарисованныхъ на картинѣ, долженъ всѣми силами стараться отъ нее освободиться, потому что скинувши ее съ рукъ, онъ беретъ ставки или марки, на ней находящіяся.

Если же, напротивъ, она останется у него на рукахъ, когда игра уже окончена, то онъ тотчасъ же обязанъ поставить за нее *лабетъ*, то есть столько же марокъ, сколько бы онъ съ нее снялъ, который и поступаютъ къ выигравшему. Когда случай игры приводитъ въ однѣ руки подрядъ десять картъ одной масти или менѣе, смотря по числу играющихъ, напр. однѣ червы, однѣ бубны, однѣ пикъ, однѣ трефы, то (это называется Большая опера), игрокъ, имѣющій эти карты, беретъ всю ставку,

съ картинъ и каждый даетъ ему столько марокъ, сколько у него остается на рукахъ очковъ на всѣхъ картахъ.

Игра кончается когда одинъ изъ игроковъ бросаетъ съ рукъ послѣднюю карту, при чемъ онъ получаетъ отъ каждого игрока столько марокъ, сколько очковъ на картахъ, оставшихся у него въ рукахъ и если есть лабетъ то онъ тоже его.

№ 2. ИГРА ВЪ БОКЪ. (Чер. 69).

Эта игра состоитъ изъ правильного шестиугольника, на которомъ нарисованы въ пяти мѣстахъ слѣдующія карты: валець трефъ, дама пикъ, тузъ бубень, десятка червей и король бубень, на шестой же сторонѣ написано Бокъ. По серединѣ шестиугольника оставлено мѣсто для картъ.

Участвующихъ въ игрѣ можетъ быть отъ 3 до 10 человѣкъ. Для пяти человѣкъ берутъ игру въ 32 карты, выше 5—въ 52 карты.

Для пяти человѣкъ выбрасываютъ всѣ семерки, одну восьмерку и сдаютъ по 5 картъ каждому.

Для четырехъ человѣкъ выбрасываютъ всѣ семерки, двѣ осьмерки и сдаютъ по шести картъ каждому.

Для тронхъ игроковъ выбрасываютъ всѣ семерки, двѣ осьмерки и сдаютъ по 8 картъ.

Играя въ 52 карты, сдаютъ семи игрокамъ по 7 картъ, 3 же оставляютъ въ талонѣ.

Восьми игрокамъ сдаютъ по 6 картъ и 4 оставляютъ въ талонѣ.

Девяти или 10 игрокамъ по 5 картъ.

Бокомъ называется соединеніе двухъ одинаковыхъ картъ напр. два валета, двѣ семерки и проч.

Мисте называется соединеніе валета трефъ съ двумя маленькими картами той же масти.

Бреланъ, есть соединеніе трехъ одинаковыхъ картъ.

Бреланъ каре — четырехъ одинаковыхъ картъ,

Мисте имѣетъ преимущество надъ бокомъ и даже надъ двумя боками, находящимися въ одной рукѣ.

Бреланъ простой имѣетъ преимущество надъ мисте.

Бреланъ-каре—надъ бреланомъ простымъ.

Одинъ бокъ, мисте, бреланъ и бреланъ-каре имѣютъ преимущество передъ другимъ бокомъ, мисте и т. д. по старшинству. Напр. у моего товарища бокъ состоитъ изъ двухъ десятковъ, а у меня изъ двухъ тузовъ, въ этомъ случаѣ бокъ изъ тузовъ старше. Бреланъ изъ трехъ королей старше брелана изъ трехъ десятковъ и т. д.

Самый старшій бреланъ-каре изъ четырехъ тузовъ. Но если бы случилось что у двоихъ спорящихъ игроковъ два одинокихъ бока: у одного двѣ десятки и у другого двѣ десятки, то преимущество остается за тѣмъ, кто въ рукѣ по ходу.

Каждый игрокъ ставитъ двѣ марки на картину находящуюся передъ нимъ. Сдатчикъ же ставитъ 4 марки, изъ которыхъ двѣ кладетъ на картину и 2 на бокъ. Послѣ сдачи первая изъ двухъ картъ

оставшихся въ талонѣ, вскрывается и сдававшій имѣетъ право смѣнить ее на одну изъ своихъ собственныхъ.

Первый послѣ сдатчика, а за нимъ и прочіе, имѣющие парныя или другія соединенія, по очереди говорятъ, хотятъ ли они покупать, при чемъ начинаютъ между собою конкурировать, дѣлая наддачу, которая должна превышать ставку на бокъ. Первый игрокъ объявляетъ свою ставку, другіе могутъ ее произвольно увеличивать и наконецъ одинъ изъ послѣдующихъ долженъ замирать. Ставки эти спорящія кладутъ на бокъ. Тѣ же игроки, которые не хотятъ покупать и спорить, пасуютъ и кладутъ по двѣ марки на бокъ. Когда споры и наддачи между покупающими кончились, то есть ихъ замирили, играющимъ хвалятся, показывая свои карты и имѣющій сильнѣйшее соединеніе выигрываетъ бокъ и ставки своихъ противниковъ, лежащія только на немъ, а не на всѣхъ картахъ.

Потомъ въ игрѣ принимаютъ участіе опять всѣ и первый, кто въ рукѣ послѣ сдатчика, ходитъ съ карты по своему выбору; слѣдующіе игроки должны по очереди класть на нее старшую карту той же масти до тѣхъ поръ, пока не истощится вся масть. Каждый можетъ класть только по одной картѣ. Если случится такъ, что нужная карта находится въ талонѣ или уже на столѣ, то играющій, за которымъ очередь, ходитъ съ другой масти. Кладя карту представленную на картинѣ, игрокъ долженъ взять ставку, находящуюся на

ней, бросая карту: прозвѣавши, онъ теряетъ свое право.

Игра кончается, когда у одного изъ играющихъ выйдутъ все карты, тогда онъ беретъ марки, оставшіяся на картинѣ и получаетъ отъ всехъ игроковъ столько марокъ, сколько у нихъ осталось на рукахъ картъ.

Если играющихъ болѣе 5 человекъ, то нѣкоторые занимаютъ одну картину вдвоемъ, если же менѣе 5, то нѣкоторые занимаютъ по двѣ картины каждый.

№ 3. СТУКОЛЬЩИКЪ. (Чер. 70).

Эта игра состоитъ изъ круга, раздѣленнаго на 8 частей, въ каждой части нарисованы слѣдующія карты: въ 1 Тузъ червей, въ 2 Король червей, въ 3 Дама червей, въ 4 Валетъ червей, въ 5 десятка червей, въ 6 девятка, восмерка и семерка червей, въ 7 Стукольникъ съ поднятымъ кулакомъ и въ 8 марьяжъ то есть Король и Дама червей вмѣстѣ. Въ серединѣ круга оставлено поле.

Для этой игры употребляютъ полную колоду въ 52 карты и участвующихъ въ ней можетъ быть отъ 3 до 8 человекъ. Каждый игрокъ долженъ поставить на каждую изъ восьми картъ картины по одной маркѣ.

Потомъ опредѣляютъ по жребію черезъ передегиваніе картъ, кто будетъ славать.

Каждому игроку сдается въ два раза по пяти или десяти картъ, смотря потому, сколько будетъ

играющихъ: если играющихъ до 5 человекъ, то каждый получаетъ по 10 картъ, если болѣе 5 человекъ, то каждый получаетъ по 5 картъ. Верхняя изъ оставшихся отъ сдачи открывается и означаетъ козыри. Владѣтели туза, короля, дамы, валета и десятки козырей по предъявленіи ихъ получаютъ тотчасъ послѣ сдачи марки, которыя находятся на этихъ картахъ; если же нѣкоторые изъ этихъ картъ будутъ находиться въ оставшихся, то марки получаютъ владѣтели старшей масти. Если король и дама козырей будутъ въ одной рукѣ, то ихъ владѣтель получаетъ ставку, которая находится на картѣ марьяжа. Въ противномъ же случаѣ ставку марьяжа беретъ тотъ, кто имѣетъ короля и даму одной масти, причемъ преимущество на сторонѣ того, кто въ рукѣ.

При семеркѣ, восмеркѣ и девяткѣ одной масти выигрываетъ старшая; если же онѣ есть у нѣсколькихъ, то марки беретъ тотъ, кто въ рукѣ; но козырныя во всякомъ случаѣ имѣютъ преимущество передъ другими.

Кто имѣетъ три или четыре карты одинаковаго достоинства напр., два короля, три тройки, четыре семерки и т. далѣе (самыя старшія карты составляютъ четыре туза), тотъ можетъ ставить на стукольника произвольное число марокъ и говорить я стучу; если у другихъ игроковъ есть также подобныя карты и если они надѣются перебить игру, то ставятъ на него тоже произвольное число марокъ. Игрокъ, стучавшій послѣднимъ только имѣетъ право снова ставить произ-

вольное (не меньше послѣдняго) число марокъ, при чемъ онъ говоритъ: я еще стучу; другіе поддерживаютъ и вновь ставятъ до тѣхъ поръ, пока не дойдетъ очередь до послѣдняго, который можетъ замирить и тогда всѣ стучавшіе хвалятся своими картами, показывая ихъ, и тотъ кто имѣетъ сильнѣйшее и большее соединеніе подобныхъ картъ, выигриваетъ все, что стоитъ на стукольщикѣ. Кто не хочетъ поддерживать стуколки и не стучитъ или остановится въ серединѣ игры, тотъ теряетъ свою ставку, то есть тѣ марки, которыя онъ поставилъ по одной на всѣ карты и на стукольщика.

При равномъ числѣ подобныхъ картъ изъ спорящихъ выигриваетъ тотъ, кто въ рукѣ; напримѣръ у двухъ спорящихъ оказалось по двойному соединенію, по двѣ четверки, выигриваетъ тотъ, кто въ рукѣ; если же у одного три десятки, а у другого три короля, то выигриваетъ имѣющій трехъ королей.

Наконецъ, стучавшіе начинаютъ разыгрывать карты, при чемъ идетъ первый тотъ, кто въ рукѣ или ближе сидящій къ сляющему.

Въ этомъ случаѣ карты считаются въ своемъ обыкновенномъ порядкѣ, и ниже сидящіе должны крыть въ масть. Напримѣръ, стучащихъ было трое, первый ходитъ съ тройки бубень, второй долженъ крыть старшими же бубнами, третій тоже и если покроетъ идетъ съ новой карты, если же не покроетъ, то отказывается и ее можетъ покрыть опять первый или второй игрокъ. Сколько игроковъ разыгрывающихъ карты, столько разъ она

должна быть покрыта и принята со стола. Но если кому не чѣмъ покрыть и у другихъ тоже нѣтъ нужной карты, то тотъ, за кѣмъ очередь, снимаетъ ее со стола и дѣлаетъ новый ходъ. У кого прежде всѣхъ выйдутъ съ рукъ всѣ карты, тотъ выигриваетъ у каждаго участвующаго въ разыгриваніи столько марокъ, сколько осталось у него на рукахъ картъ.

ИГРА ВЪ ФАНТЫ.

§ 1. СОСѢДИ.

Участвующихъ въ игрѣ можетъ быть сколько угодно, но только непременно нечетное число. Одинъ, остающійся по жребію нечетный, нуженъ для предложенія вопросовъ тѣмъ, которые будутъ сидѣть на мѣстахъ. Остальное общество играющихъ, собравшись по парно, дѣлается сосѣдями и усаживается въ такомъ порядкѣ на стулья въ кругъ или, если мѣсто позволяетъ, по стѣнамъ комнатъ.

Оставшійся нечетнымъ подходитъ къ какому угодно лицу и спрашиваетъ доволенъ ли онъ (или она) своимъ сосѣдомъ? Лицо, у котораго спрашиваютъ, должно отвѣтить, довольно или нѣтъ, и если не довольно, то назвать кого именно оно желаетъ. Въ этомъ случаѣ названный переходитъ въ сосѣди къ тому, кто его пожелалъ имѣть, а остальные двое, то есть прежде сидѣвшій и спрашивающій, должны стараться быстро занять тотъ свободный стулъ, который былъ оставленъ

вызваннымъ. Кто изъ двоихъ не успѣетъ занять свободнаго стула, тотъ остается для вопросовъ въ кругу, платитъ сборщику фантъ и дѣлать нечего, подходитъ къ кому угодно съ вопросомъ доволенъ ли онъ своимъ сосѣдомъ или нѣтъ. Если при вопросѣ скажутъ, что сосѣдомъ доволенъ, то онъ подходитъ къ другимъ до тѣхъ поръ, пока не вызовутъ другаго, такъ продолжается далѣе. Если при этомъ пожелаютъ имѣть сосѣдомъ спрашивающаго, то онъ садится на мѣсто сидящаго, а сидѣвшій встаетъ и идетъ въ кругъ для вопросовъ, но фанта не платитъ. Фантъ платится тогда, когда кто при переходеніи не успѣетъ занять стулъ. Стульевъ въ кругу столько, сколько всѣхъ сосѣдей.

Иногда при вопросахъ довольны ли своимъ сосѣдомъ могутъ сказать, что всѣми не довольны, въ это время всѣ быстро перебѣгаютъ съ своихъ мѣстъ, занимая непременно новыя; кто не успѣетъ сѣсть, остается безъ сосѣда, платитъ сборщику фантъ и продолжаетъ свои вопросы кому угодно.

Эта игра становится очень веселой и живой при большомъ количествѣ лицъ въ ней участвующихъ.

Собранные фанты по окончаніи игры кладутся въ мѣшокъ или шапку и вынимаются по одному, при чемъ одинъ изъ членовъ общества назначаетъ что долженъ исполнить его владѣтель.

№ 2. КОЛЬЦО СЪ ВЕРЕВОЧКОЙ.

Участвующие въ игрѣ, которыхъ можетъ быть сколько угодно, составляютъ кругъ, становясь лицомъ къ его срединѣ, и берутся обѣими руками за веревку съ надѣтымъ на нее кольцомъ и связанными концами.

Веребочка эта должна быть такой длины, чтобы всѣ играющіе могли ухватиться за нее руками. Одинъ изъ играющихъ остается въ срединѣ круга и долженъ поймать за руку того, у кого находится кольцо. Держащіе же веревочку, не показывая кольцо, разводять и сводятъ руками, какъ бы передавая его одинъ другому, стараясь этимъ обмануть отгадывающаго и вмѣстѣ съ тѣмъ передавая по веревкѣ кольцо. У кого найдено будетъ кольцо, тотъ идетъ въ средину круга на мѣсто перваго, а первый становится въ кругу прочихъ.

№ 3. МОНЕТУ ПРЯТАТЬ.

Общество играющихъ, которыхъ можетъ быть сколько угодно, садится въ кругъ на разставленные стулья лицомъ въ средину. Кто нибудь запасается большой мѣдной монетой или ключемъ. Одинъ остается въ срединѣ круга для отгадыванія. Тѣ, которые сидятъ въ кругу, показываютъ отгадывающему монету и заставляя его обернуться, что бы онъ не видѣлъ куда она пойдетъ прячуть ее

въ кулакъ и передаютъ одинъ другому, разводя и сводя руками, такъ что она закрытая ходитъ по всему кругу. Отгадывающій долженъ узнать и поймать того, у кого она находится; тогда онъ садится на его мѣсто, а у кого она найдена идетъ въ кругъ для отгадыванія.

№ 4. ВЕРЕВОЧКА.

Эта живая игра походитъ на кольцо съ веревочкой и состоитъ изъ слѣдующаго:

Приготавливаютъ веревочку такой величины, чтобы въ кругу ее могли помѣститься всѣ играющіе. Одинъ идетъ въ средину круга, а прочіе всѣ держатся за веревочку. Находящійся въ срединѣ круга долженъ стараться ударить кого нибудь по рукѣ; держащійся же за веревку долженъ успѣть отнять руку отъ веревочки. Кто изъ стоящихъ не успѣетъ отнять руки и получить ударъ отъ ходящаго въ срединѣ, тотъ идетъ въ кругъ. Такъ продолжается далѣе.

№ 5. КУРИЛКА.

Собравшееся общество играющихъ, приготовивъ лучиночку, садится въ кругъ на разставленные стулья лицомъ къ срединѣ. Зажигаютъ лучинку, чтобы она только тлѣлась и передаютъ ее одинъ другому. При этомъ каждый держа ее въ рукахъ, долженъ сказать слѣдующія слова: «Живъ, живъ курилка,—живъ да не умеръ; и потомъ уже передаетъ

ее слѣдующему, и такъ продолжается далѣе. У кого погаснѣтъ лучинка, тотъ платитъ сборщику фантовъ — фантъ, который по окончаніи игры разыгрывается. Лучиночка зажигается снова и начинается ходить по кругу.

№ 6. ВРЕШЕНКИ ВРЕШЬ.

Каждый изъ собравшагося общества играющихъ выбираетъ себѣ особый цвѣтъ: синій, красный, зеленый и проч. Одинъ изъ участвующихъ въ игрѣ начинаетъ говорить: «Врешенки врешь, мой цвѣтъ не хорошъ, хорошъ зеленый» зеленый цвѣтъ долженъ тотчасъ же подхватить и говорить: врешенки врешь, мой цвѣтъ не хорошъ, — хорошъ красный, красный повторяетъ тоже самое и такъ далѣе. Кто задумается, когда скажутъ, что его цвѣтъ хорошъ и прозвѣваетъ подхватить, тотъ платитъ фантъ, который въ концѣ игры разыгрывается.

№ 7. ДАМСКІЙ ТУАЛЕТЪ.

Каждый членъ общества, участвующаго въ игрѣ назначаетъ себѣ какую нибудь вещь изъ дамскаго туалета: шпильки, булавки, духи, помаду, ленты, завязки и проч. и садятся всѣ на стулья по стѣнамъ комнаты. Одинъ начинаетъ спрашивать: Барыня спрашиваетъ шпильку, — шпильки тотчасъ же встаетъ съ мѣста и спрашиваетъ именемъ барыни, что ему угодно, напримѣръ: барыня спрашиваетъ

помаду, — помада встаетъ и говорить: барыня спрашиваетъ завязки и т. д. Могутъ также сказать: барыня спрашиваетъ весь туалетъ. Тогда всѣ играющіе вскакиваютъ съ своихъ мѣстъ и перебѣгаютъ на другіе стулья. Кто не успѣетъ отвѣтить или задумается, когда назовутъ принятую имъ принадлежность дамскаго туалета, тотъ платитъ фантъ. Собранные фанты въ концѣ игры разыгрываются.

№ 8. РЕКРУТСКІЙ НАБОРЪ.

Въ этой игрѣ общество должно состоять наполовину изъ кавалеровъ и на половину изъ дамъ, потому что участвующихъ въ ней должно быть четное число. Игра состоитъ въ томъ, что собравшіяся въ кучку дамы, отсылаютъ всѣхъ кавалеровъ въ другую комнату, запираютъ даже за ними дверь и назначаютъ каждая себѣ какого нибудь кавалера. Послѣ назначенія и выбора кавалеровъ между дамами, эти послѣднія садятся на разставленные стулья, оставляя каждая около себя пустое мѣсто для выбраннаго кавалера, которые тогда выпускаются по одному въ эту комнату и подойдя къ какой либо изъ дамъ садятся на пустой стулъ. Если пришедшій кавалеръ угадалъ выборъ дамы, то онъ остается около нее, если же не угадалъ, то дамы хлопкоутъ въ ладоши, это значить ему отбрили затылокъ и онъ отправляется во своаи въ другую комнату къ остальнымъ дожидаться вновь своей очереди. Такъ продолжаютъ выходить всѣ кавалеры по очереди и подходить къ дамамъ.

Попавшій удачно къ дамѣ, по ея выбору, все таки не остается около нее совсѣмъ сидѣть, а по изъявленію ея согласія остается въ этой комнатѣ, иначе другимъ пришлось бы подходить къ очень не многимъ особамъ. Когда всѣ мушны отгадываютъ свои выборы, тогда очередь перемѣняется: дамы уходятъ въ другую комнату, а кавалеры выбираютъ себѣ дамъ, садятся по стульямъ, оставляя для нихъ мѣста, и выпускаютъ по одной для отгадыванія.

№ 9. ПОЧТА.

Каждый изъ участвующихъ въ игрѣ называетъ себя какимъ нибудь городомъ: Тулой, Москвой, Петербургомъ, Воронежемъ и проч. Затѣмъ всѣ садятся на разставленные стулья и одинъ начинаетъ говорить слѣдующее: Динь, динь, динь, другой кто нибудь спрашиваетъ: Кто ѣдетъ? Первый отвѣчаетъ: почта. Второй спрашиваетъ: откуда? Первый отвѣчаетъ изъ Москвы. Принявшій на себя названіе Москвы, тотчасъ же долженъ подхватить: Динь, динь, динь; прежде говорившій спрашиваетъ: кто ѣдетъ? другой: почта; первый — откуда, другой — изъ Тулы. Тула точно также подхватываетъ, повторяетъ переговоры съ Москвой, называя потомъ кого ей угодно, такъ продолжается далѣе. Кто не успѣетъ или зазѣвается отвѣтить, когда назовутъ его городъ, платитъ фантъ. Собранные фанты въ концѣ игры разыгрываются всѣ вмѣстѣ.

Эта игра состоитъ изъ томъ, чтобы въ разговорахъ и отвѣтахъ не произносить четыре слова, а именно не упоминать чернаго и бѣлаго цвѣта и не говорить да и нѣтъ.

Одинъ изъ членовъ собравшагося общества обращается къ кому угодно и говоритъ: Барыня прислала сказать, что хотите, то купите, да и нѣтъ не говорите, чернаго и бѣлаго не покупайте. Затѣмъ начинаетъ предлагать вопросы, стараясь сбить его такъ, чтобы онъ въ своихъ отвѣтахъ упомянулъ какое либо изъ этихъ словъ. Проговорившійся платитъ фантъ, который къ концу игры разыгрывается. Съ вопросомъ барыня прислала и т. д. проигравшій обращается къ слѣдующему стараясь его свою очередь сбить; такъ идетъ игра до своего окончанія.

№ 11. ЦВѢТЫ.

Каждый изъ собравшагося для игры общества выбираетъ себѣ названіе какихъ угодно цвѣтовъ: розана, жасмина, гвоздики, и проч. За тѣмъ одинъ изъ играющихъ, положивъ розанъ, говоритъ: охъ болитъ; другой спрашиваетъ его: что болитъ? первый отвѣчаетъ, сердце; второй спрашиваетъ по комъ? первый отвѣчаетъ: по гвоздикѣ. Принявшій на себя названіе гвоздики тотчасъ же долженъ подхватить и говорить: охъ болитъ; розанъ спрашиваетъ, что болитъ; гвоздика отвѣчаетъ сердце. Розанъ спра-

шивается по ком? гвоздика отвечает по жасмину. Жасминъ подхватываетъ и продолжаетъ переговоры съ гвоздикой и т. д. Кто не успеетъ отвѣтить, когда назовутъ его цвѣтъ, платитъ фантъ, который въ концѣ игры разыгрывается.

ОГЛАВЛЕНИЕ.

ИГРЫ ОДИНОЧНЫЯ.

	Стр.
1. Мелода	1.
2. Препращенія	2.
3. Складные кубики	3.
4. Тѣньевы картины	4.
5. Вырѣзная картина	—
6. Касетъ	5.
7. Паркетъ	—
8. Мозаикъ	6.

ИГРЫ ДВОЙНЫЯ.

1. Арифметическое лото	8.
2. Игра въ замость	10.
3. Осада крѣпости	12.
4. Девять и девять	13.
5. Морское сраженіе	14.
6. Домино	16.
7. Домино-лото	17.
8. Картинное лото	18.

ИГРЫ ГРУППАМИ СЪ КОСТЯМИ.

1. Три друга вмѣстѣ	20.
2. Собираніе винограда	21.
3. Охота за лисичей	22.
4. Игра скупаго	24.
5. Игра желѣзныхъ дорогъ	25.
6. Игра въ зайца	26.
7. Деревенскіе женихи	28.
8. Большой Арзеникъ или Иванъ Семиколбасникъ	29.
9. Игра въ турниръ	30.
10. Мертвая голова и пумпа	—

11. Игра въ дурочки	33.
12. Шуганки и счастливыя птицы	35.
13. Деревенская свадьба	37.
14. Намедни арлекинъ и его чужестранные братья	38.
15. Игра въ осаду	40.
16. Приключенія Робинзона	41.
17. Гусекъ	42.
18. Почтовое путешествіе	43.
19. Зоологическій садъ	44.
20. Виртуозы	45.
21. Лошадинъ блгъ	47.
22. Морское путешествіе	48.
23. Хозяйство	49.
24. Игра въ войну	50.
25. Горыше путешествіи	51.
26. Обезьянная игра	52.
27. Колоколь и молотокъ	53.
28. Желны и нѣвесты	58.

ИГРЫ СЪ КАРТАМИ

1. Желтый карликъ	62.
2. Игра въ бокъ	65.
3. Стульщикъ	68.

ИГРЫ СЪ ФАНТАМИ

1. Сосѣди	72.
2. Кольцо съ веревочкой	74.
3. Монету прятать	—
4. Веревочка	75.
5. Курылка	76.
6. Временики времъ	77.
7. Дамскій туалетъ	78.
8. Репутативъ наборъ	79.
9. Почта	80.
10. Барыня	81.
11. Цѣнты	82.

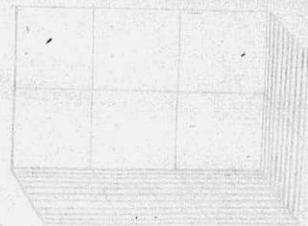




Fig. 1.

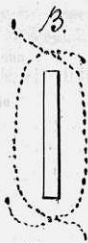


Fig. 2.

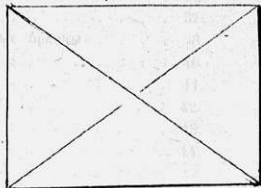


Fig. 3.

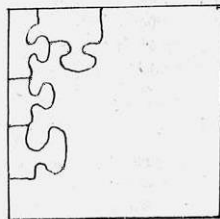
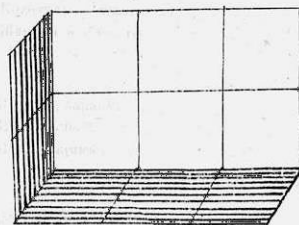


Fig. 4.

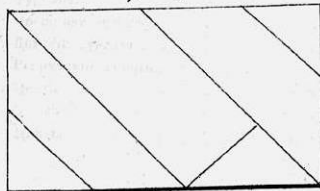


Fig. 5.

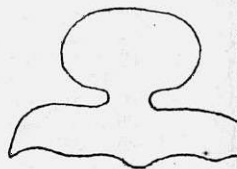


Fig. 6.

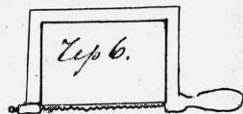


Fig. 8^a

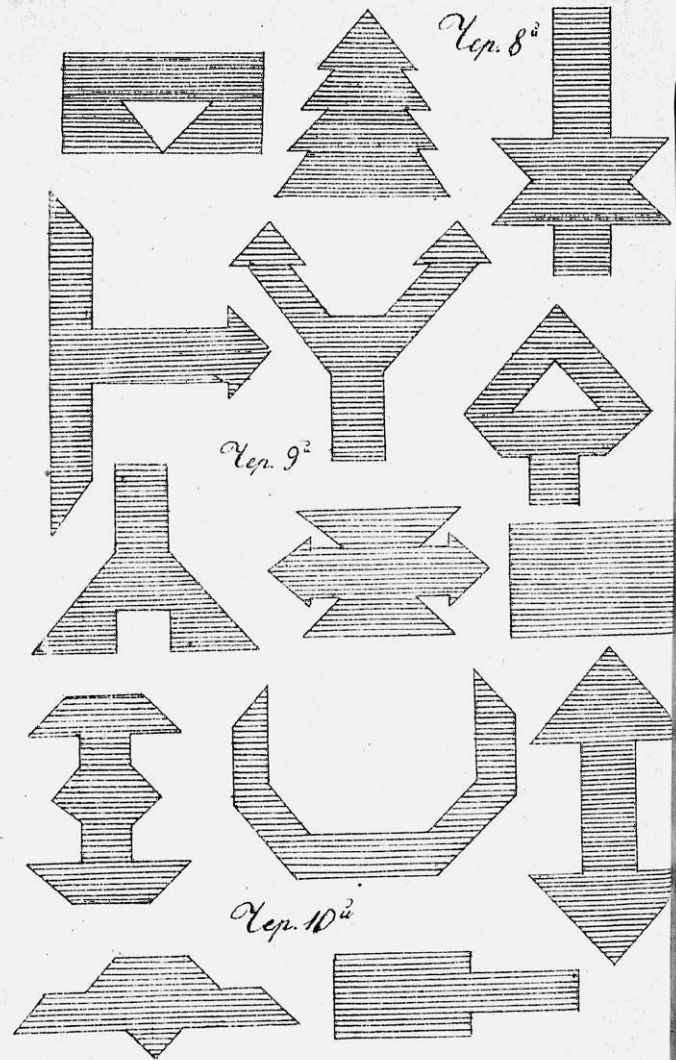
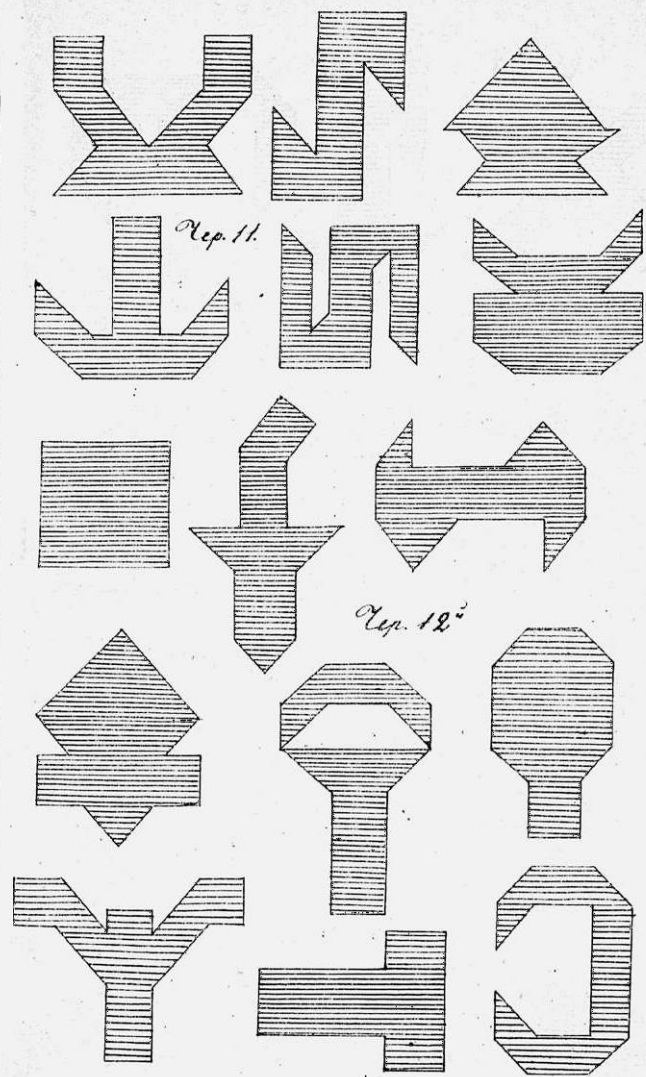


Fig. 9^a

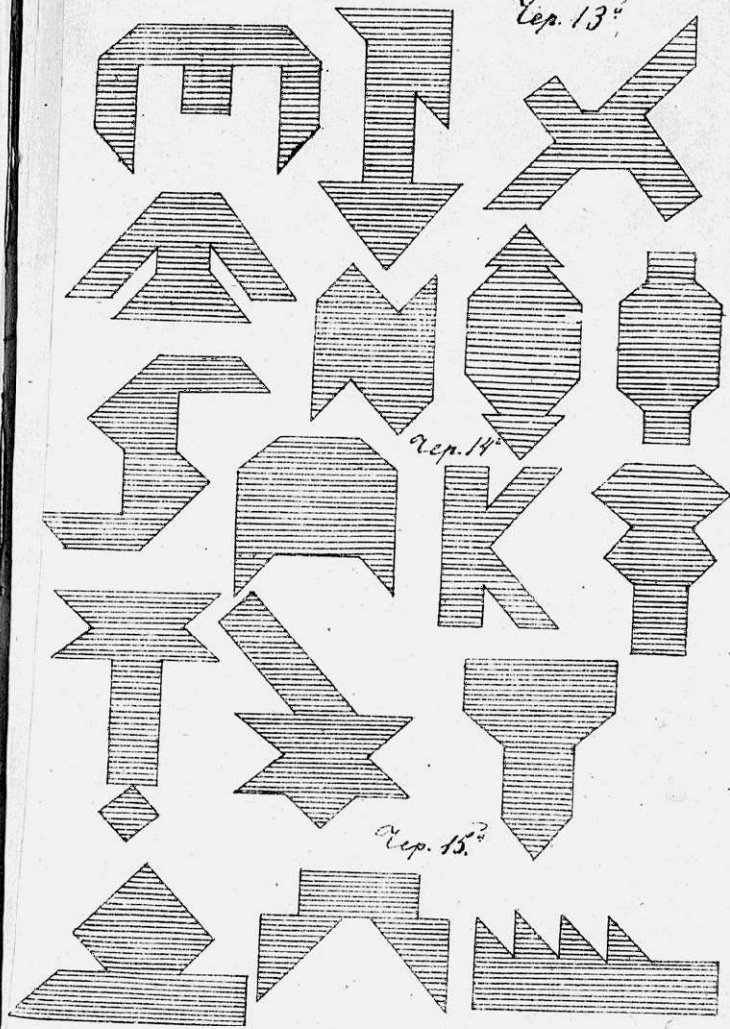
Fig. 10^a

Fig. 11

Fig. 12^a



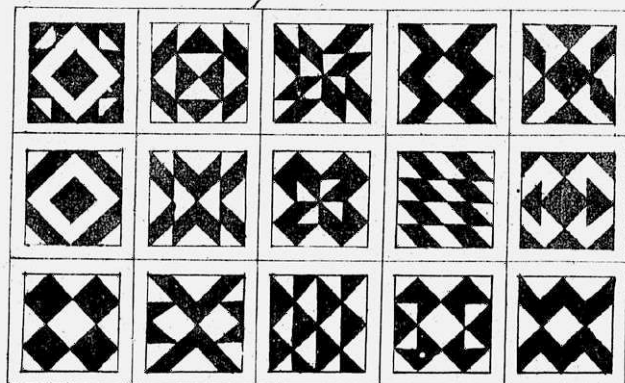
Rep. 13²



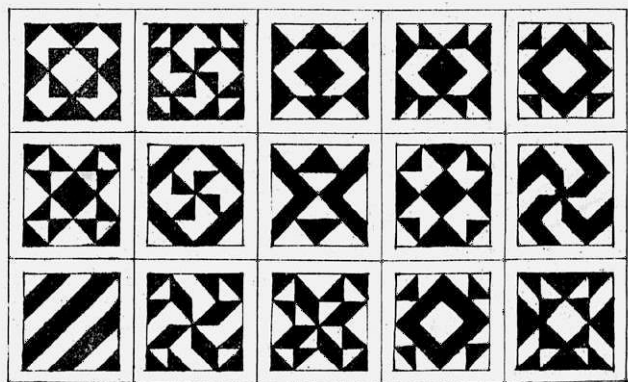
Rep. 14²

Rep. 15²

Сер. 16.



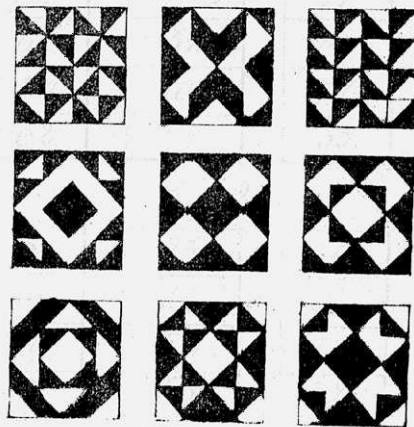
Сер. 17.



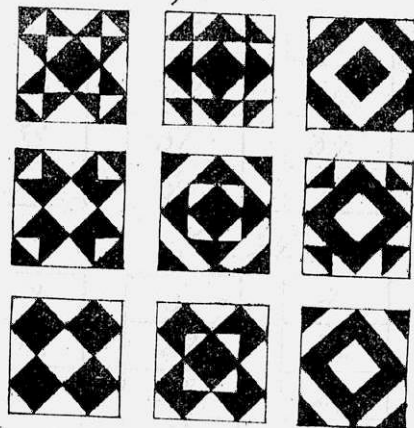
Авт. Трофова Нест. Бюсс. нр. д. № 12.

6.

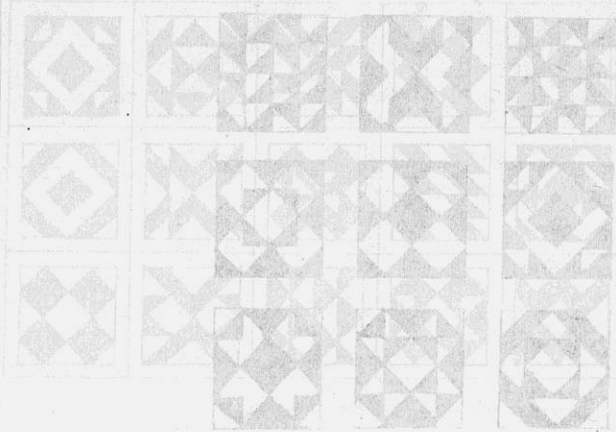
Сер. 18.



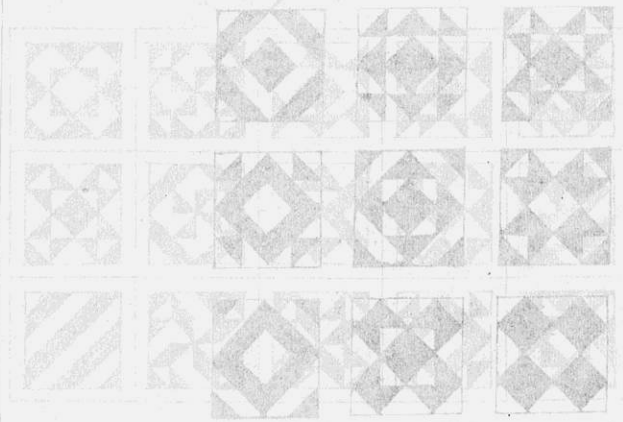
Сер. 19.



Sept. 16. 81. 945



Sept. 17. 81. 945



Continued from page 12

Sept. 26.

17.	16.	19.	74.
67.	39.	14.	80.
30.	103.	77.	26.
62.	49.	35.	41.

Sept. 27.

5.	43.	40.	34.
15.	18.	11.	23.
36.	53.	82.	33.
13.	63.	32.	39.

Sept. 28.

21.	42.	9.	24.
96.	72.	60.	65.
38.	81.	84.	88.
56.	90.	99.	68.

Sept. 29.

12.	8.	4.	10.
44.	22.	48.	27.
31.	28.	20.	40.
6.	7.	25.	45.

A. C. C. C. C. C.

Леп 30.

$8+9=17$
$28+39=67$
$14+16=30$
$28+34=62$

$12+4=16$
$8+31=39$
$56+47=103$
$37+12=49$

$7+12=19$
$5+9=14$
$53+24=77$
$17+18=35$

$37+37=74$
$40+40=80$
$11+15=26$
$14+27=41$

Леп 31.

$8-3=5$
$37-22=15$
$94-58=36$
$25-12=13$

$68-25=43$
$27-9=18$
$94-41=53$
$84-21=63$

$93-53=40$
$37-46=11$
$103-21=82$
$49-17=32$

$100-66=44$
$36-13=23$
$70-37=33$
$83-54=29$

Леп 32.

$3 \times 7 = 21$
$8 \times 12 = 96$
$2 \times 19 = 38$
$7 \times 8 = 56$

$3 \times 14 = 42$
$4 \times 18 = 72$
$9 \times 9 = 81$
$2 \times 45 = 90$

$3 \times 3 = 9$
$4 \times 15 = 60$
$7 \times 12 = 84$
$3 \times 33 = 99$

$3 \times 8 = 24$
$5 \times 13 = 65$
$4 \times 22 = 88$
$4 \times 17 = 68$

Леп 33.

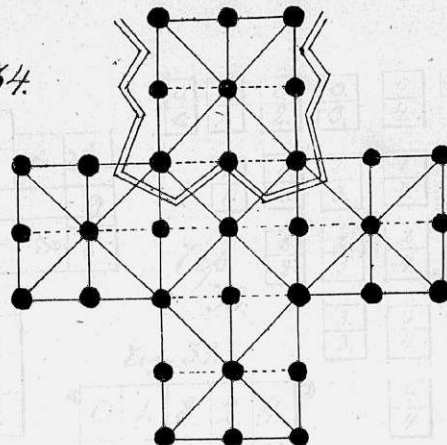
$60:5=12$
$88:2=44$
$93:3=31$
$78:3=26$

$40:5=8$
$88:4=22$
$56:2=28$
$105:15=7$

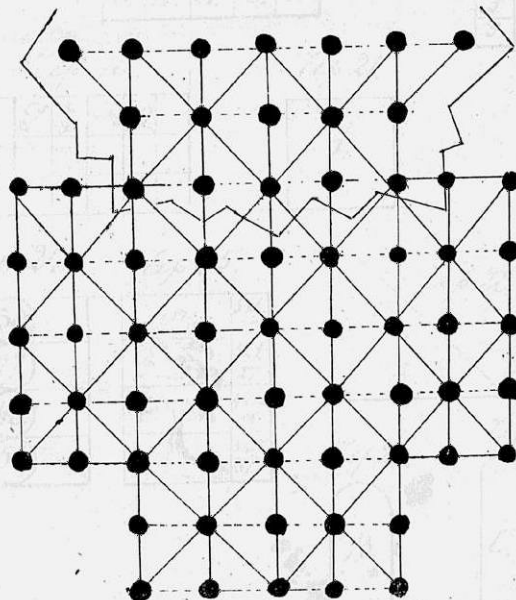
$100:25=4$
$96:2=48$
$120:6=20$
$75:3=25$

$50:5=10$
$81:3=27$
$120:3=40$
$90:2=45$

Леп 34.



Леп 35.



Step.
38.

0.		
5.	5.	6.
		9.
7.	7.	7.
4.		
4.		
4.		
3.		

0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.
0.	1.	2.	3.	4.	5.	6.

1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.
1.	2.	3.	4.	5.	6.	

Step.
38.

2.	2.	2.	2.	2.	2.	2.
2.	3.	4.	5.	6.		

Step. 39.

0.	1.	8.	2.	4.
3.	4.	8.	6.	7.

3.	3.	3.	3.
3.	4.	5.	6.

4.	4.	4.
4.	5.	6.

5.	5.
5.	6.

6.
6.

Step. 40.

	2	1	1	2	

Step 21.



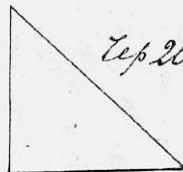
Step. 24.

30.
27.
48.
51.

Step 25.



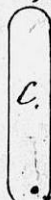
Step 20.

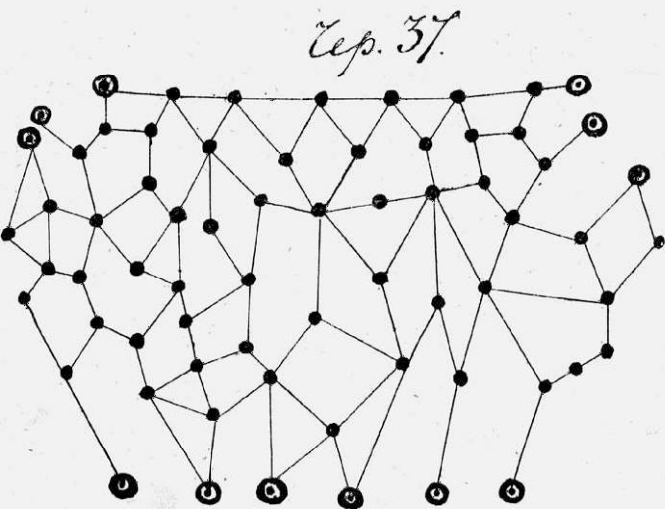
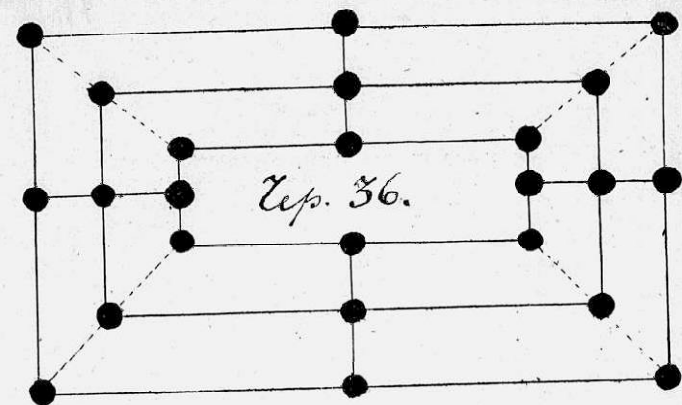


Step 22.



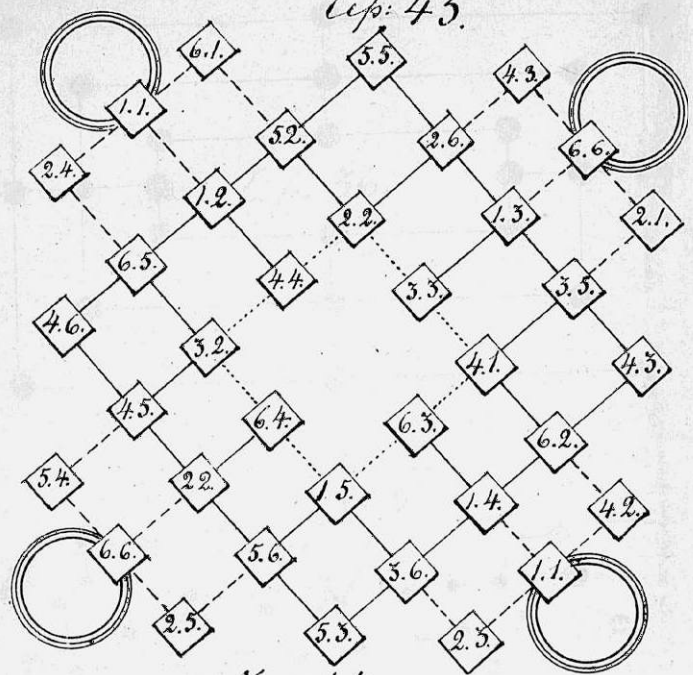
Step 23.



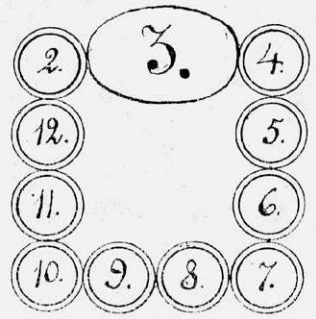


Изм.: Пробова Н. Со Ташку. нр. 3 N 12.

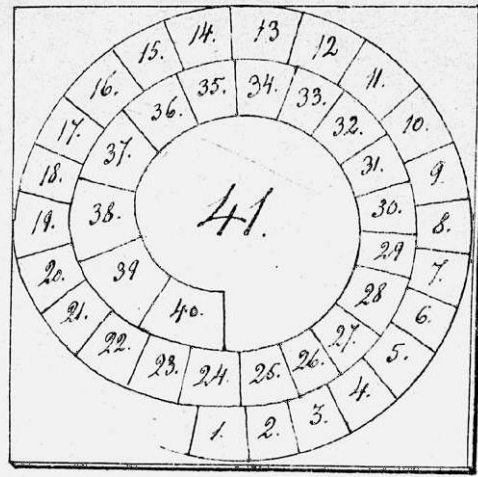
Чеп. 43.



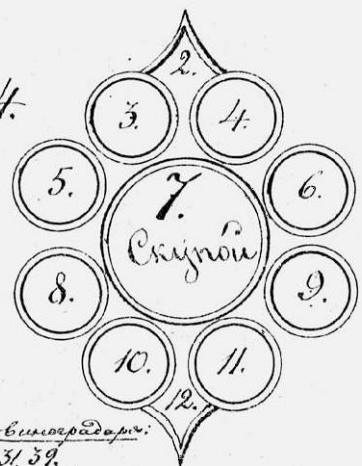
Чеп. 41.



Чеп. 42.

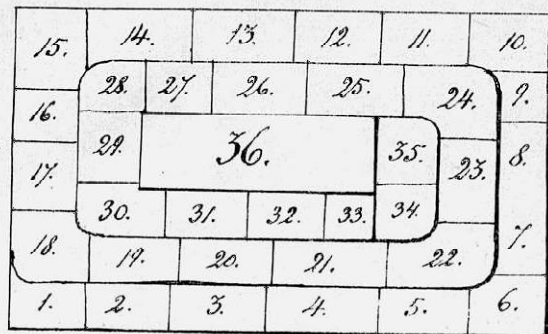


Чеп. 44.

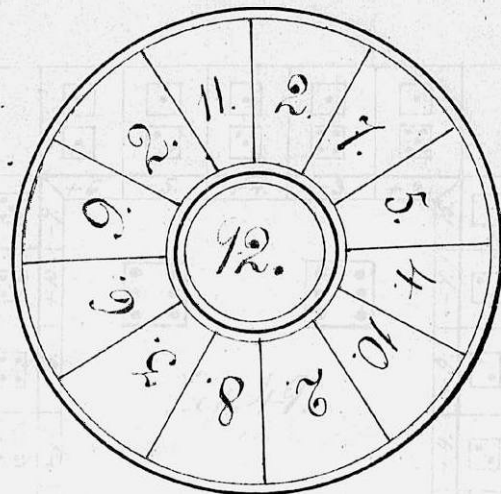


№ 42.
 А. А. Копеев. Виноградни:
 7, 13, 19, 25, 31, 37.
 А. А. Виноградни Клемен: 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20, 22, 24, 26, 28,
 30, 32, 34, 36, 38, 40.
 А. А. Подписи или подписи: 5, 9, 11, 15, 17, 21, 23, 29, 33, 37.

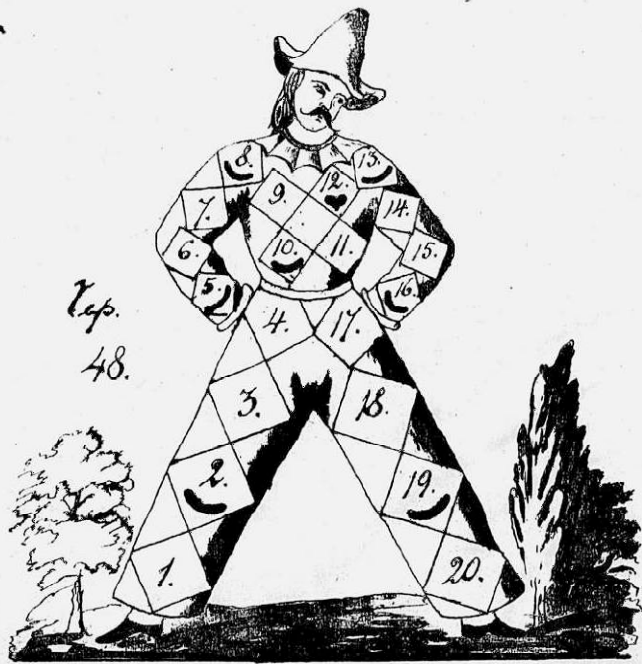
Чер.
45.



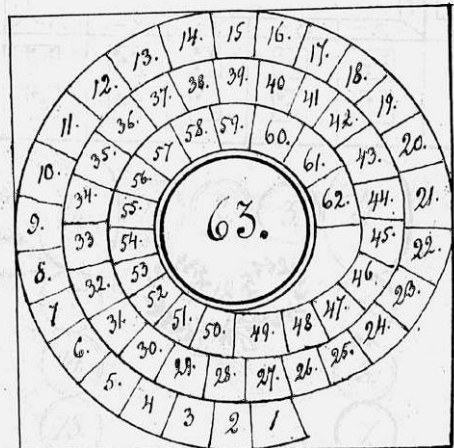
Чер.
47.



Чер.
48.

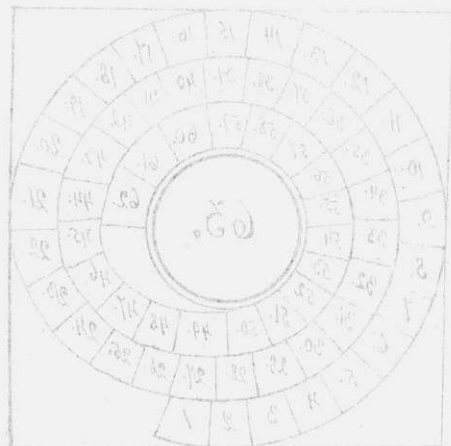
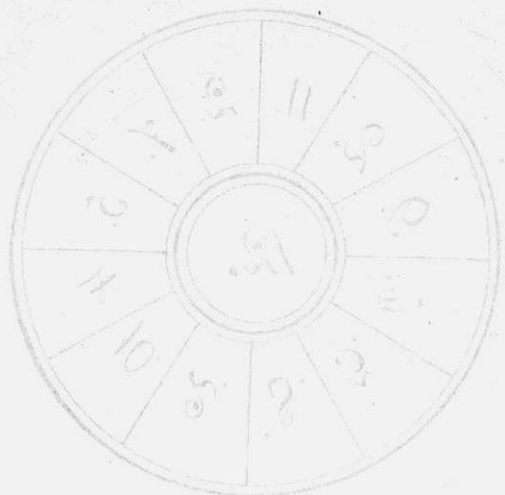


Чер.
46.



Числа в центре круга: 1, 4, 7, 10, 13, 16, 20, 22, 28, 30, 32, 47, 52, 54, 55, 60, 61.

Числа в центре: 34, 43, 45, 46.



	+6	-5	+4	-3	+2	
	-7					
	+10					
	+6					
	+4					
	-6					
	-6	-7	+7	+8	-5	

Ур. 49.

знака
символа
проверки

16.

17.

2.

3.

4.

15.

18.

5.

14.

6.

13.

7.

12.

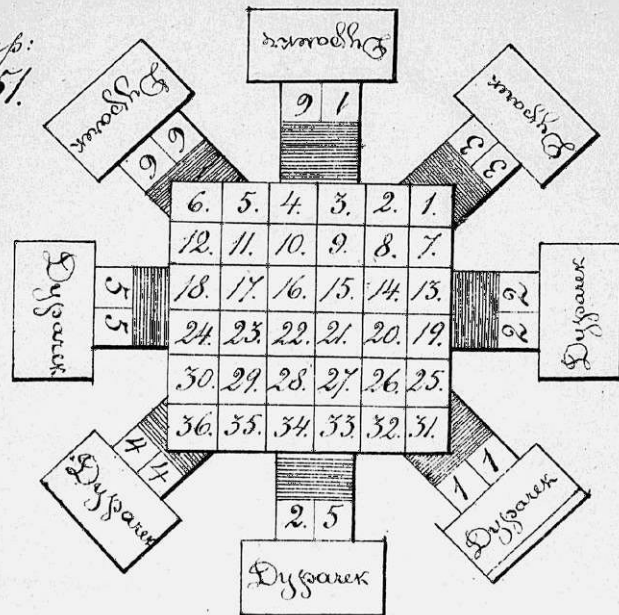
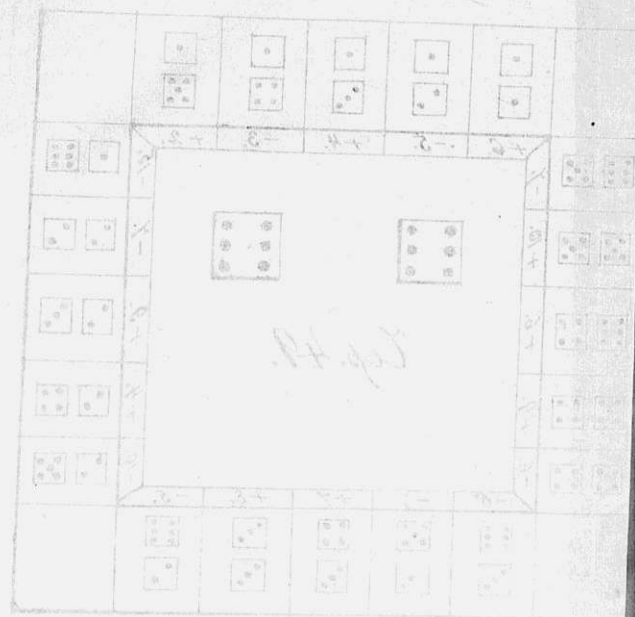
11.

10.

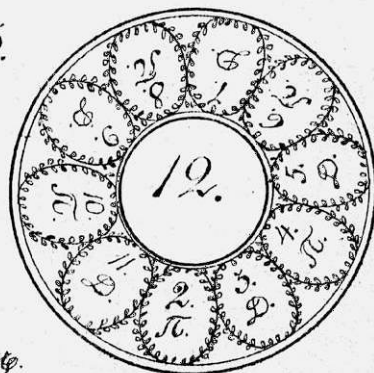
9.

8.

Ур.
52.

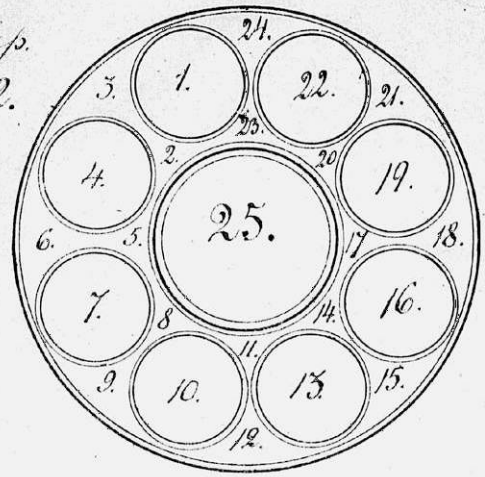
Сер:
51.

Сер. 53.

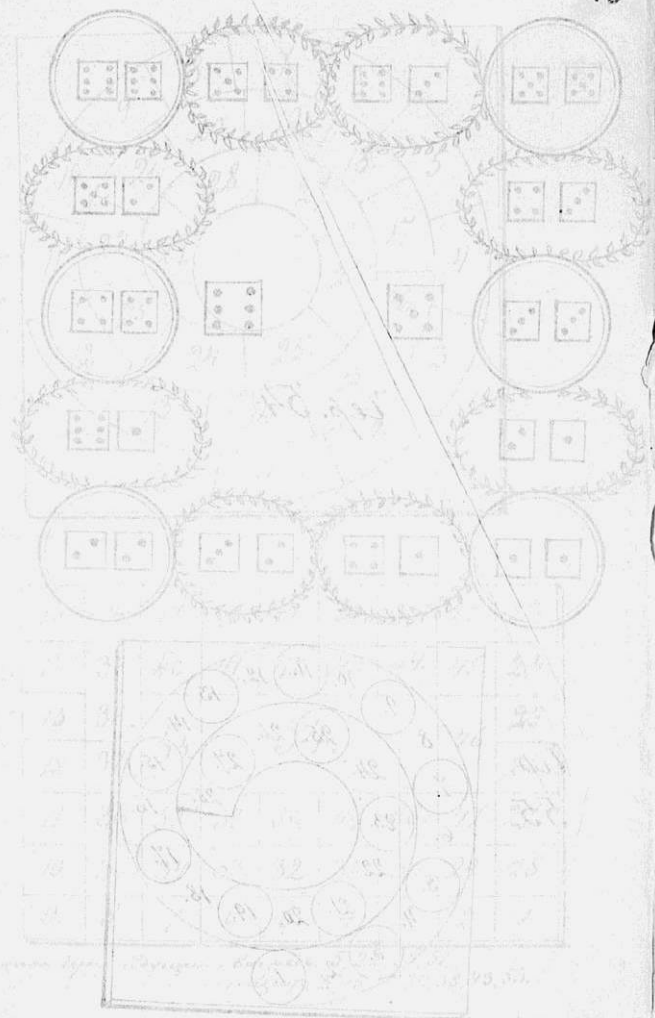
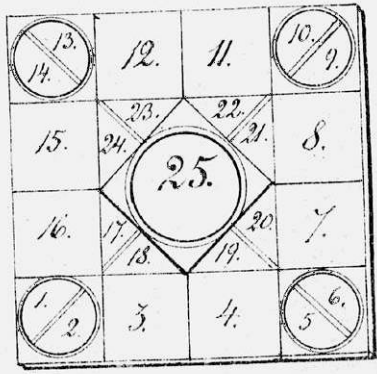


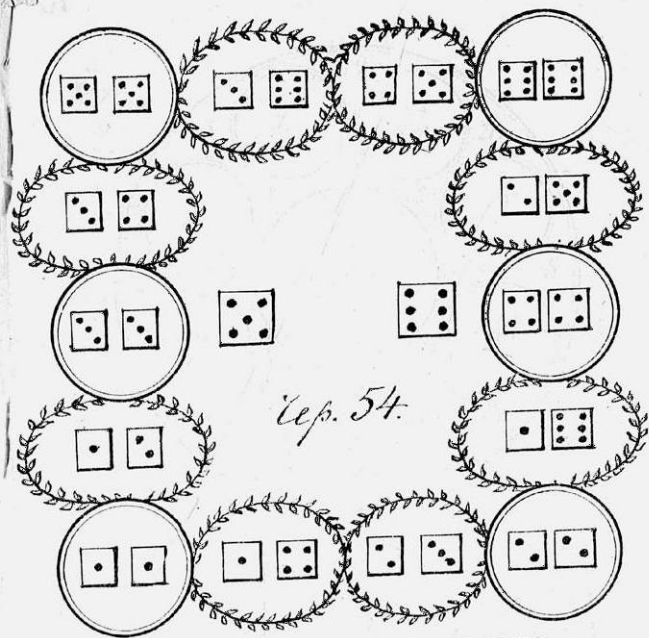
Буквы П:
означающие
Парный
Д.: Довушек.

cap.
62.

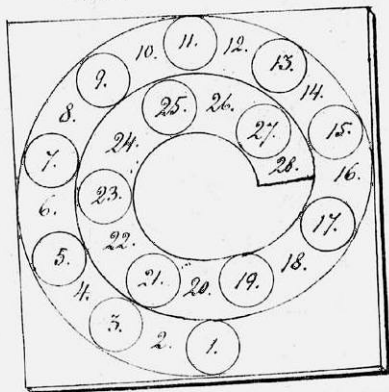


cap.
63.

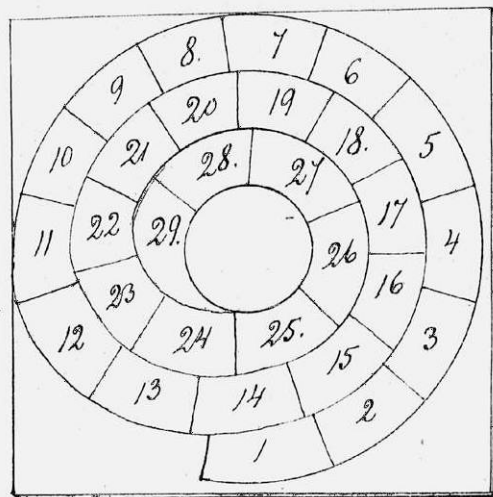




Чеп. 54.



Чеп. 55.



Чеп. 56.

15	16	17	18	19	20	21	22	23
14	39	40	41	42	43	44	45	24
13	38	54.					46	25
12	37	33						26
11	36	52	51	50	49	48	47	27
10	35	34	33	32	31	30	29	28
9	8	7	6	5	4	3	2	1

Чеп. 57.

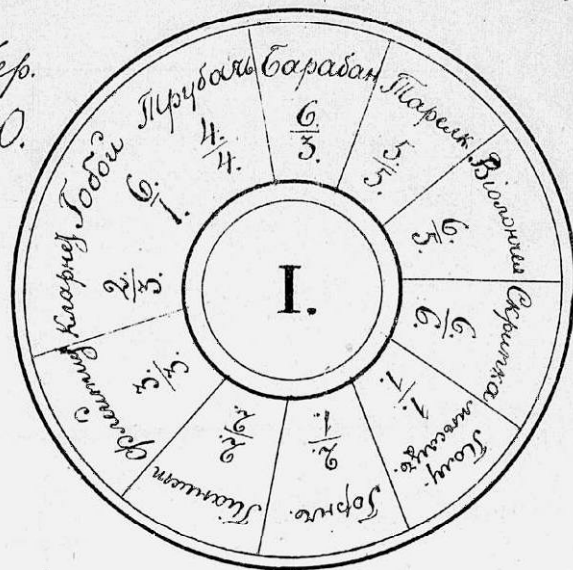
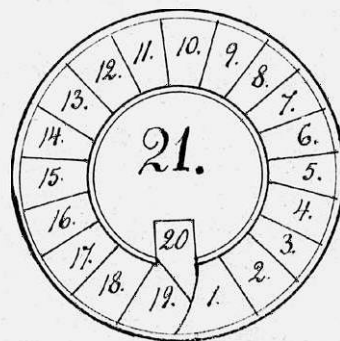
Нумерованы в порядке 5, 22, 35, 51, ... разгадка 2, 15, 27, 30, 38, 49, 53.

Сер. 58.

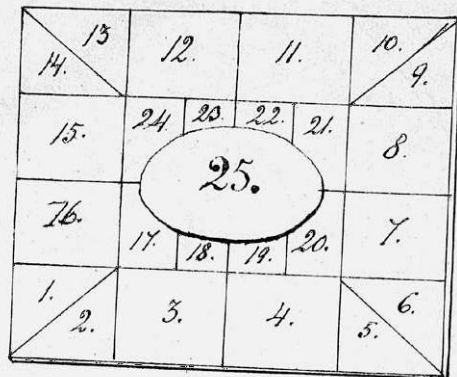
	14.	13.	12.	11.	10.	9.
15.	28.	27.	26.	25.	24.	23.
16.	29.	36.				35.
	30.	31.	32.	33.	34.	22.
17.		18.	19.	20.	21.	6.
	1.	2.	3.	4.	5.	

Сер.
59.

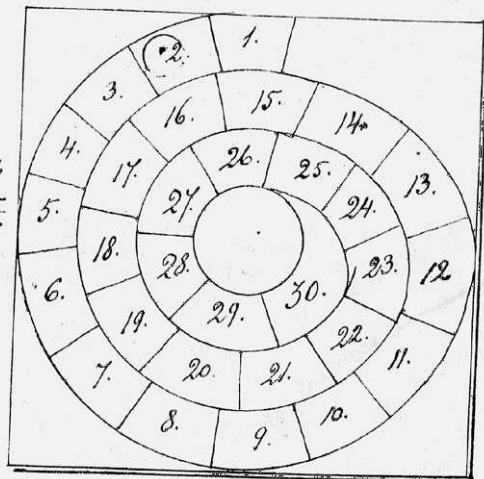
13.	12.	11.	10.	9.
14.		23.	22.	8.
15.	24.	25.		21.
16.	17.		20.	7.
	18.	19.		
1.	2.	3.	4.	6.
				5.

Сер.
60.Сер.
61.

Cap
64.

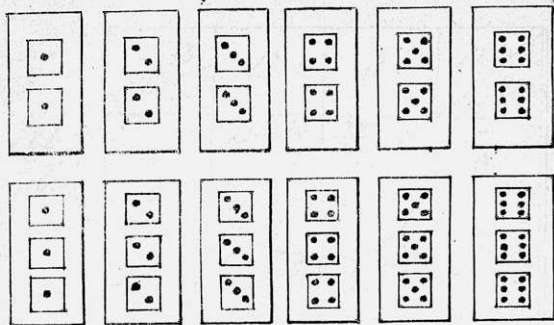


Cap
65.

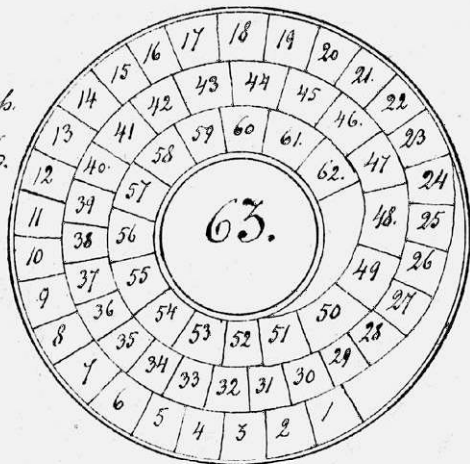


A. C. C. C. C.

Rep. 67.



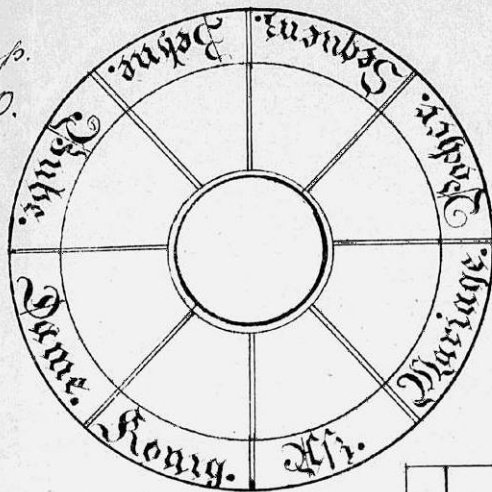
Усп.
66.



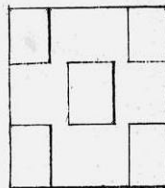
A. H. Обезьяны и другие впереди: 9, 10, 18, 27, 41, 42, 50.
.. .. . " казды: 5, 23, 30, 36, 45, 54.

Num: 7606 Num: ein T. ap. 2: 412 =

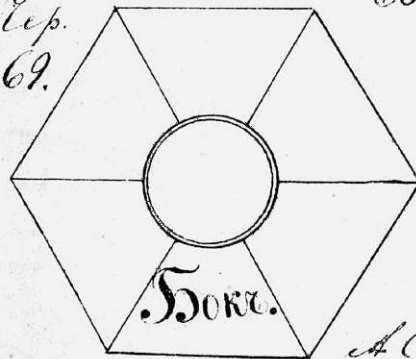
Dep.
70.



74p.
68.



Ур.
69.



A. Cascardi